

MOBILE SUIT

GUNDAM

NEW GENERATION

機動戦士ガンダム・新世代へ捧ぐ



HOW TO BUILD GUNDAM WORLD:5
MOBILE SUIT GUNDAM・NEW GENERATION
INCLUDING

MOBILE SUITS from ANIMATION MOVIE
"CHAR'S COUNTERATTACK"
KAZUHISA KONDO'S ORIGINAL COMICS
and HIS OWN DESIGN MOBILE SUITS.
MAKOTO KOBAYASHI'S BIG SCALE DIORAMA

AND
ORIGINAL "GEARA DOGA" VARIATION TYPE
DESIGN by YUTAKA IZUBUCHI.

HOBBY JAPAN別冊

CONTENTS

Part.1

SPECIAL COMICS and 3D PHOTO STORIES

SIDE OPERATION OF THE ZION 0092

1.フォト・ストーリー	4	4.部隊編成	48
2.サイドオペレーション・オブ・ジオン0092/近藤和久	18	5.塗装とマーキング	50
3.MS設定集	44		

MODELS

1.JAGUAR(1/144)/女美由寿	56	5.GEARA-DOGA(1/144)/北野雄二	62
2.BREDA(1/144)/鎌田 勝	58	6.G-RAY(1/550)/揚田幸夫	64
3.MARASAI(1/144)/鎌田 勝	59	7.JEGAN(1/144)/水谷一也	65
4.SAZABI(1/144)/野本憲一	60	8.GMII(1/144)/堤 浩一	66

Part.2

BIG SCALE DIORAMA

“NACHTGEFHT”

AMS-04L SAZABI(1/35)/小林 誠	80
---------------------------	----

Part.3

GUNDAM MODELING MANUAL from “CHAR’S COUNTER ATTACK”

α-AZIERU(Illustration)/出渕 裕	100	Re-GZ(1/144)/野本憲一	111
CHAR AZNABLE(1/8)/伊藤宏之	102	JEGAN(1/144)/服部伊也	112
νGUNDAM(1/24)/安多 洋	103	SAZABI(1/144)/波佐本英生	113
νGUNDAM(1/100)/波佐本英生	106	SAZABI(1/100)/鎌田 勝	116
νGUNDAM(1/144)/藤田伸二	107	α-AZIERU(1/350)/鎌田 勝	116
νGUNDAM(1/144)/菅 義弘	108	HOBBY-HIZACK(1/144)/水谷一也	118
Re-GZ with B.W.S(1/100)/藤田伸二	110		

Part.4

GEARA DOGA VARIATIONS

1.PANZER DOGA/野本憲一	151	7.ROTE DOGA/揚田幸夫	162
2.STURM DOGA/原口高陽	152	8.DOGA/鎌田 勝	163
3.DESERT DOGA/佐藤文和	154	9.JAGD DOGA/原田正彦	164
4.MARINE DOGA/佐藤文和	156	10.JAGD DOGA/揚田幸夫	165
5.MARINE KORPS/柳沢 仁	158	11.GEARA DOGA/八木秀憲	166
6.WELTER DOGA/服部伊也	160		

機動戦士ガンダム「新世代へ捧ぐ」GUNDAM NEW GENERATION 電子化に際して

本書は過去に株式会社ホビージャパンより刊行された同名の書籍を復刻・電子書籍化したものとなります。

記載されている表記・情報につきましては当時の雰囲気をお楽しみいただく為、初版刊行時のものをそのまま使用しており、現在のものとは異なるものが含まれます。

また、現在では用いられていない単語・表現等もございますが、当社にそれらを助長する意図はございません。

あらかじめ、ご了承ください。

株式会社ホビージャパン

■編集人 木村 学

■発行人 松下大介

■発行所 株式会社ホビージャパン

〒151-0053

東京都渋谷区代々木 2-15-8 新宿 Hobby ビル

電話 03-5304-7601 [編集] (月~金 13:00 ~ 17:00)

03-5304-9112 [営業]

CHAR AZNABLE(1/8scale・Hiroyuki Itoh)





宇宙暦0092年

新生ネオ・シオン軍は密かに地球侵攻を開始していた
我々はヨーロッパ方面の連邦側拠点である
ベルリンに近いアラミタ基地へ夜明けを待たずに出撃した
しかし到着直前で奴に遭遇したのだった……



SIDE OPERATION OF THE ZION 0092

3D PHOTO STORIES

Original work/Kazuhisa Kondo
Produced and Directed/Hiro Satoh
SPFX. Photographer/Akishige Honmatsu
(Studio R)

Modelers/Yukihisa Takami
Masaru Kamata
Ken-ichi Nomoto
Yuji Kitano
Yukio Ageta
Kazuya Mizutani
Koichi Tsutsumi



■北米を侵攻するジオン兵。後方に見えるのはザザビーの陸戦型。
▶北米での訓練中に指揮を執った
レオン・シュナイダー大尉。



我々の目的は連邦側の拠点を後方から攪乱し、重MS大隊をヨーロッパの中心部へ移動させることであった
とはいものの、集められたパイロット達は私とクレイ以外は各部隊からの“精銳”ではあったが
コミュニケーションが上手くいくまでには1ヶ月以上を要してしまった
すでに北米地域に侵攻を開始していた我軍は敵の拠点であるヨーロッパ方面への侵攻を数日後に控えていた
しかし、鉄壁を誇る連邦側のヨーロッパ方面のMS師団に正面からぶつかるのはあまりにも無謀な為
我々の出番となったのである





午前4時 少しずつ夜が明け始めた――――――

高度3,200メートル、速度600キロで敵の領空内へ侵入した

不思議と敵の迎撃部隊は出てこない

が、私にはこの時予感がしたのだった――とてもいやな予感が

第1ポイントに入る頃だった、目標地点にあと30分たらずの空域で

そのいやな予感が的中したのだった

悪夢の始まりだ――――――

敵は巨大な羽の生えた怪物だ！

いったい何だ！

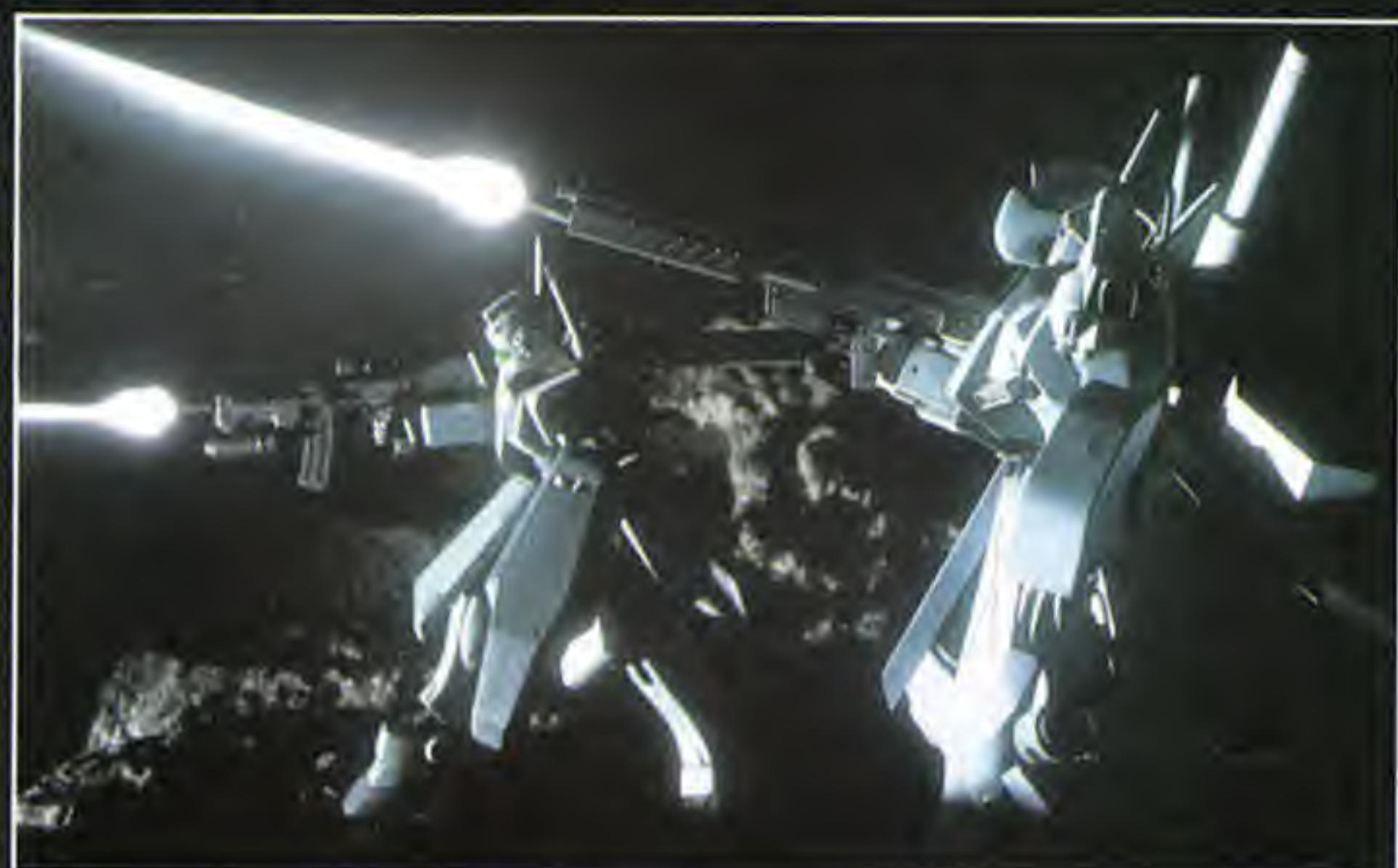
わからない！







羽の生えた巨大な悪魔は我々の乗る輸送機を次々と撃墜していった
3番艦が
1番艦もやられた！
我々は自力で機外に脱出した
目標地点にあと30分もかかる所で
我々の特殊部隊はそのほとんどが破壊されてしまったのだった
マーシがやられた、ジョシーも、エドワーズも
私のいやな予感が本当に的中してしまった――



散り散りになって地上に降下した我々を待ち受けていたのは敵の迎撃隊であった
かなりの数だ
私の目の届かないところで次々と同胞のMSが撃破されていく
一機、また一機……通信が途絶えていく
敵は完全に我々を掃討するつもりだ
みんな、どこにいる？
来るのは敵ばかりだ
あの巨大な兵器はどこへいったんだ？



まだ明けきらない暗闇の中で、ようやく他の隊員と出会えた
が、それも束の間、遂に奴が我々の前に現われたのだった

なんて大きいんだ！

おそらく敵のモビルアーマーだろうか、こちらには何の情報も入ってきていない

実験機なのかもしれないが、その火力と機動力はこちらのMA以上だ

そして一瞬のうちに仲間のMSが撃破されていった

くそっ！ どうしたらいい？

私はクレイと共に陽動作戦に入った









私が敵を引き付ける間に、クレイが敵の背後に飛び付いた
奴の心臓部を撃ち抜いたが、ミサイルハーガンでクレイもやられてしまった
だが、クレイのおかげで奴の動きが止まった
私は残った全弾を奴に撃ち込んだ
轟音と共に奴の姿は大地から消え去った
悪夢は終った
私が撃った敵のMAは、その後どこの戦線にも姿を現わすことはなかった
そして、私が撃ったこの事実は、一切戦闘記録としては残されていない……



**SIDE OPERATION
OF
THE ZION
0092**

「JAGUAR
with ZION'S SOLDIER」
ILLUSTRATED
BY
KAZUHISA KONDO

これより、敵領空内
へ入る

高度3,200メートル
速度600キロ

SIDE OPERATION OF THE ZION 0092

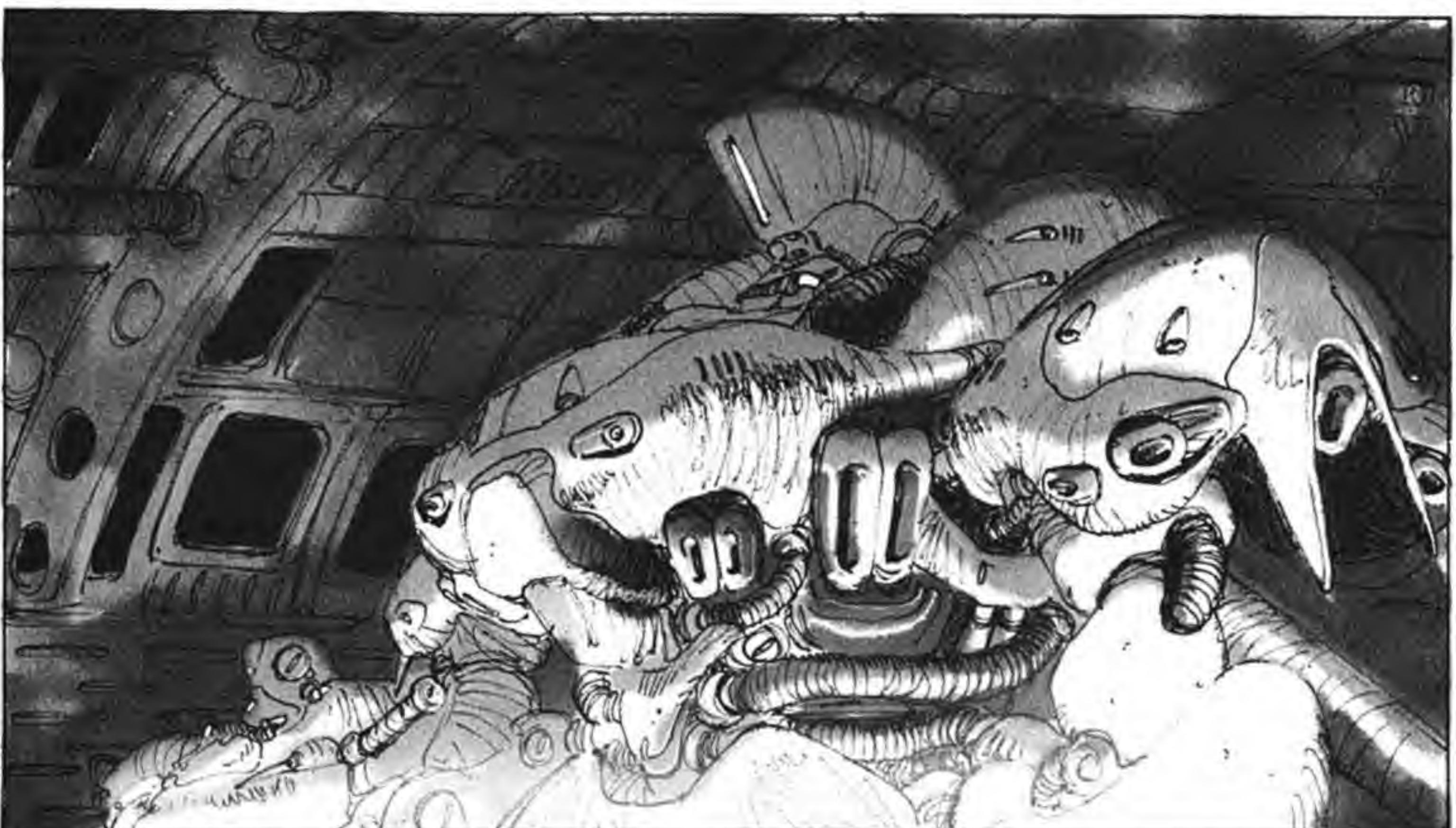
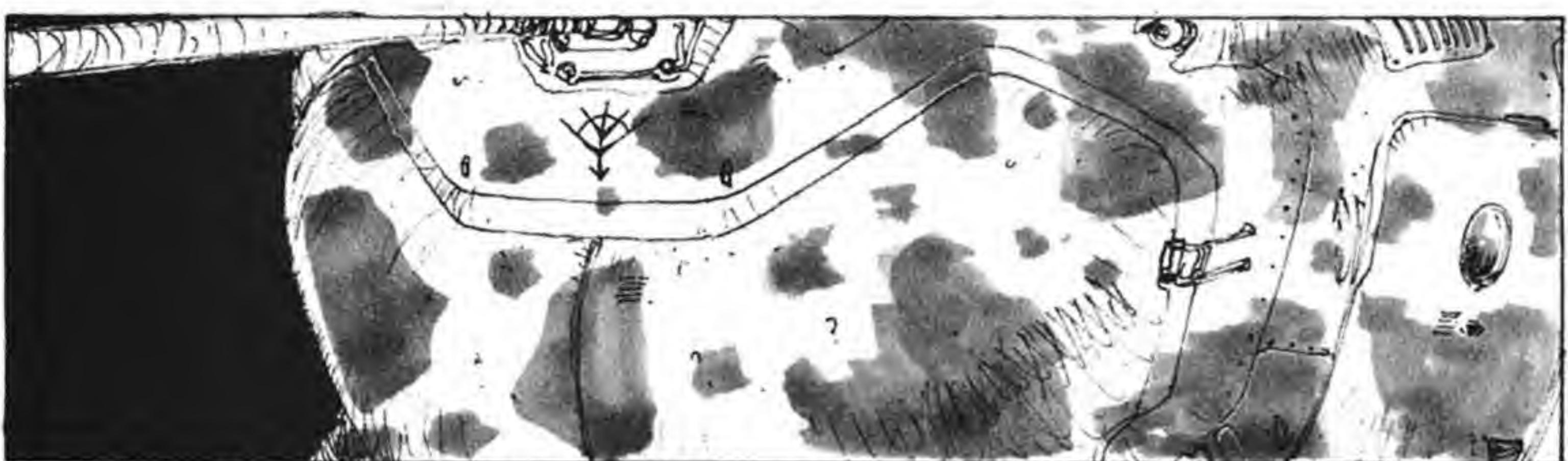
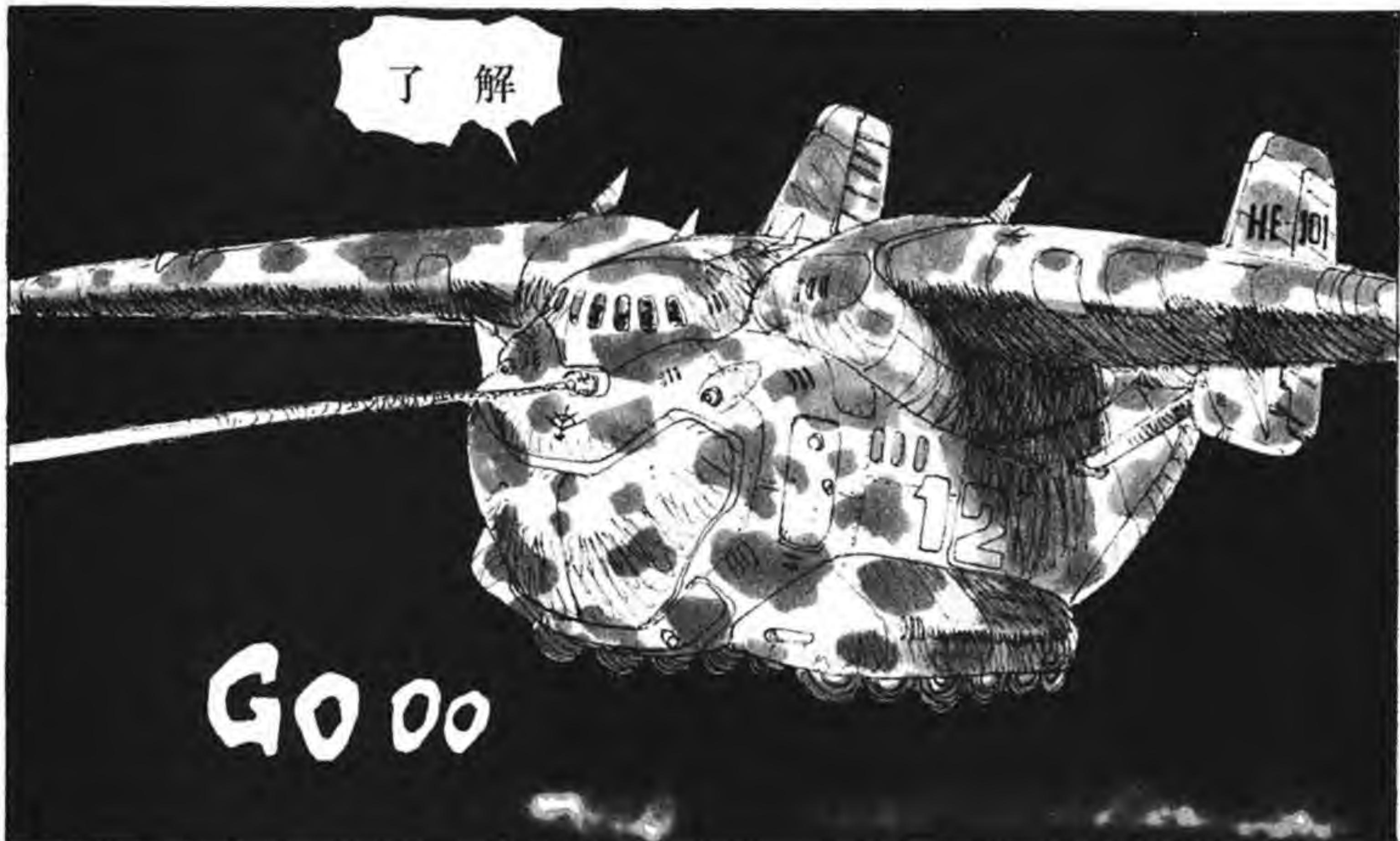
BY KAZUHISA KONDOH

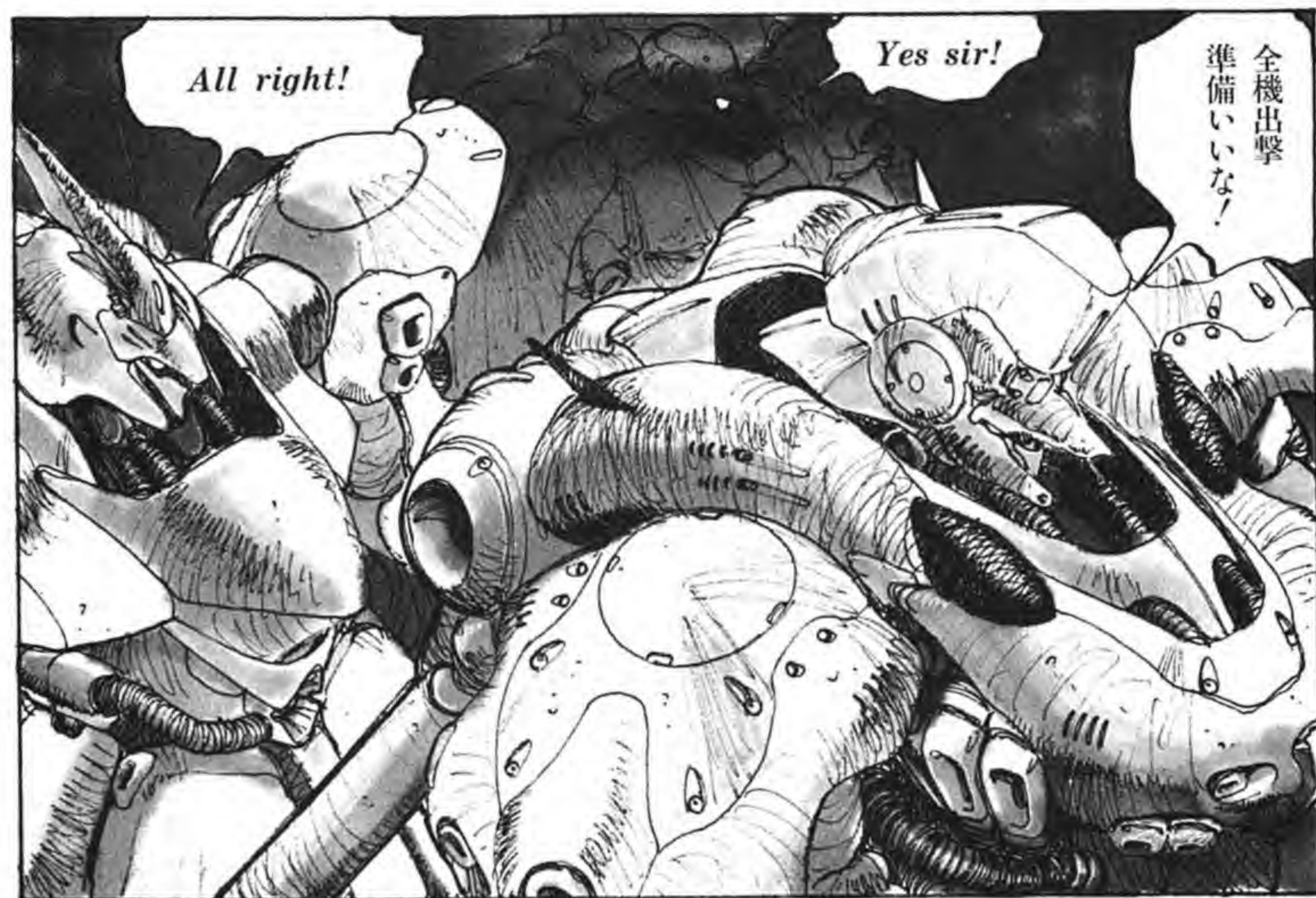
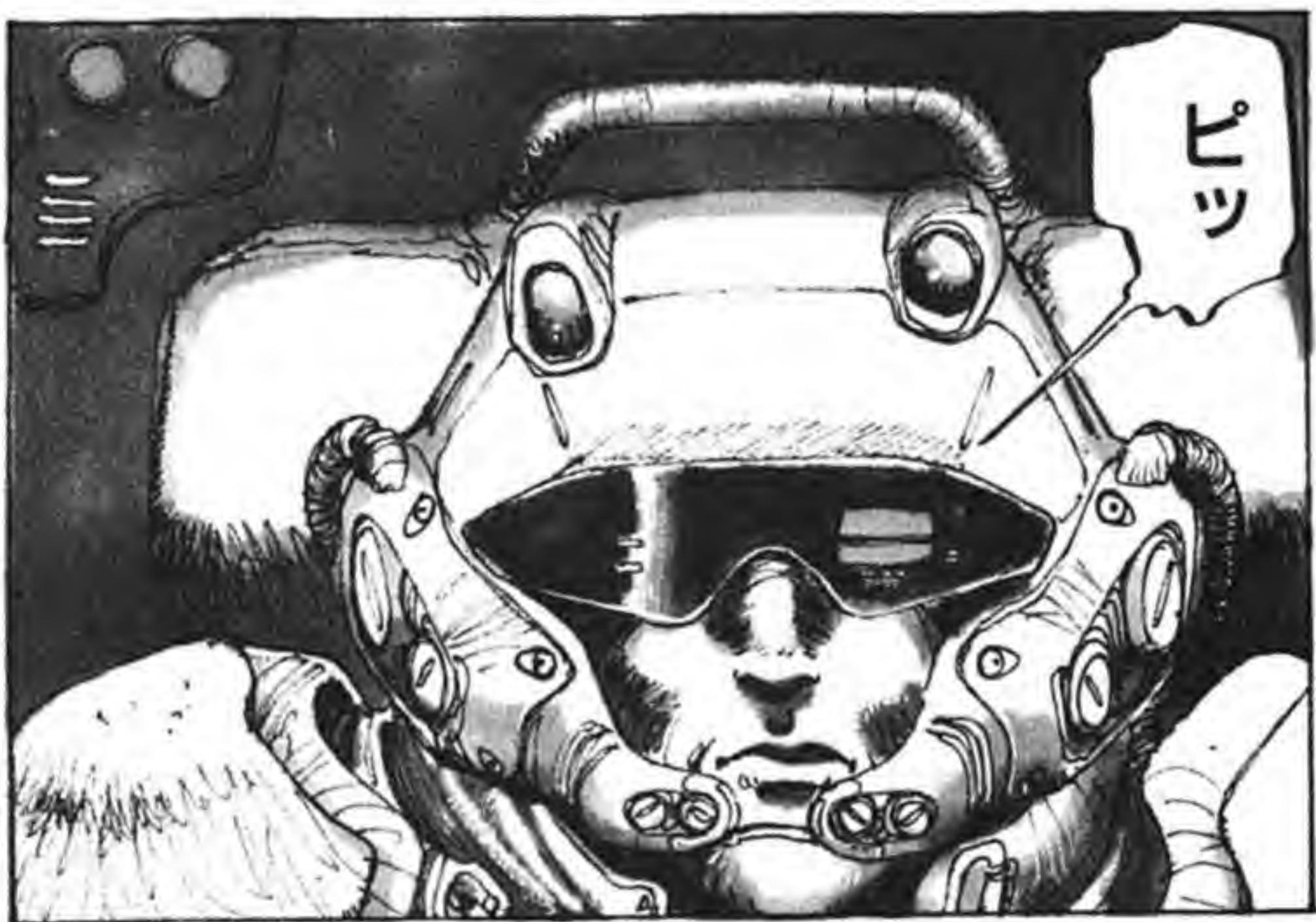
各ネーベルへ
まもなく第1ポイント
母艦との切り離しチェック
降下部隊の準備確認

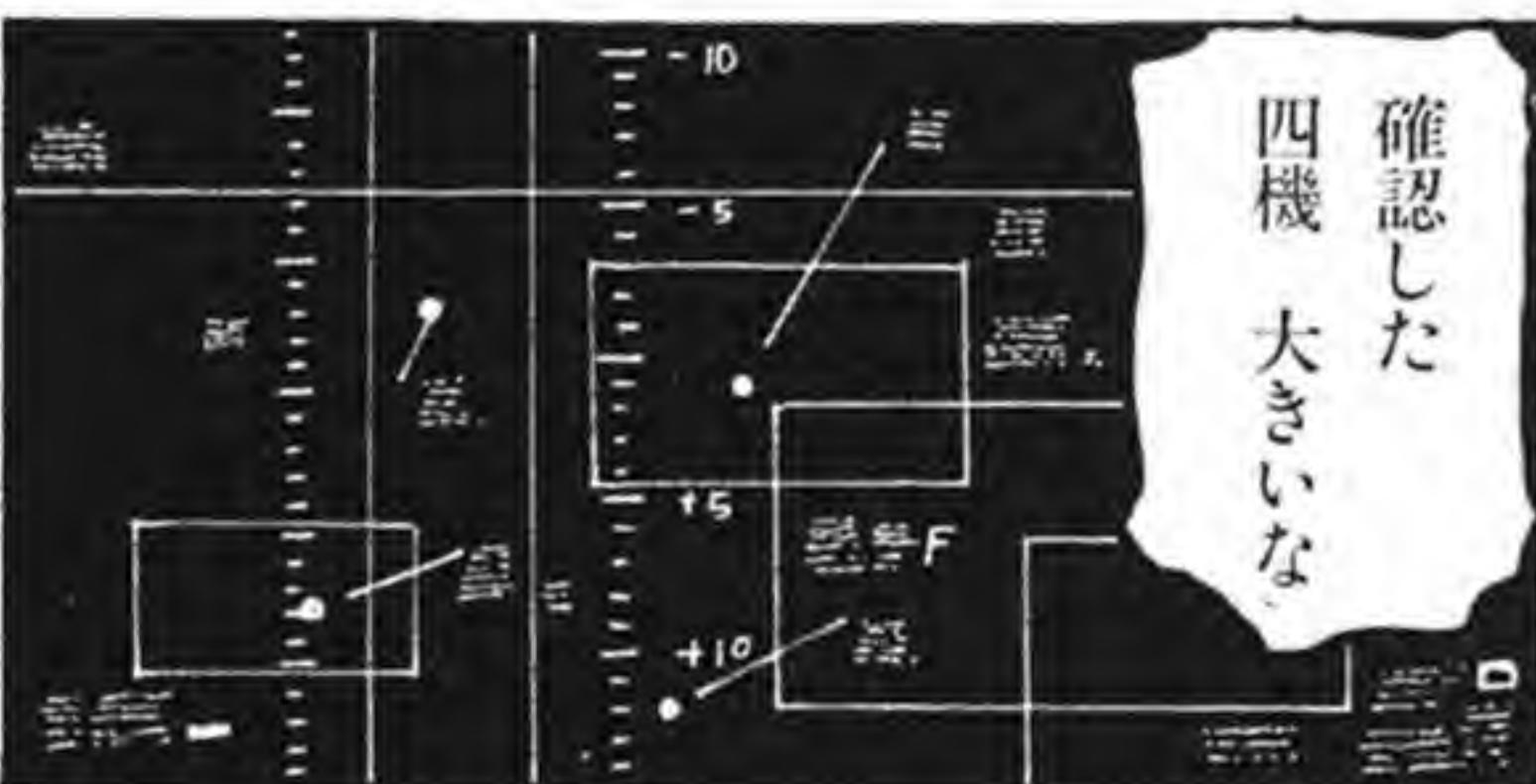
全て予定通り。敵迎撃機
の反応無し

GOOO

了 解



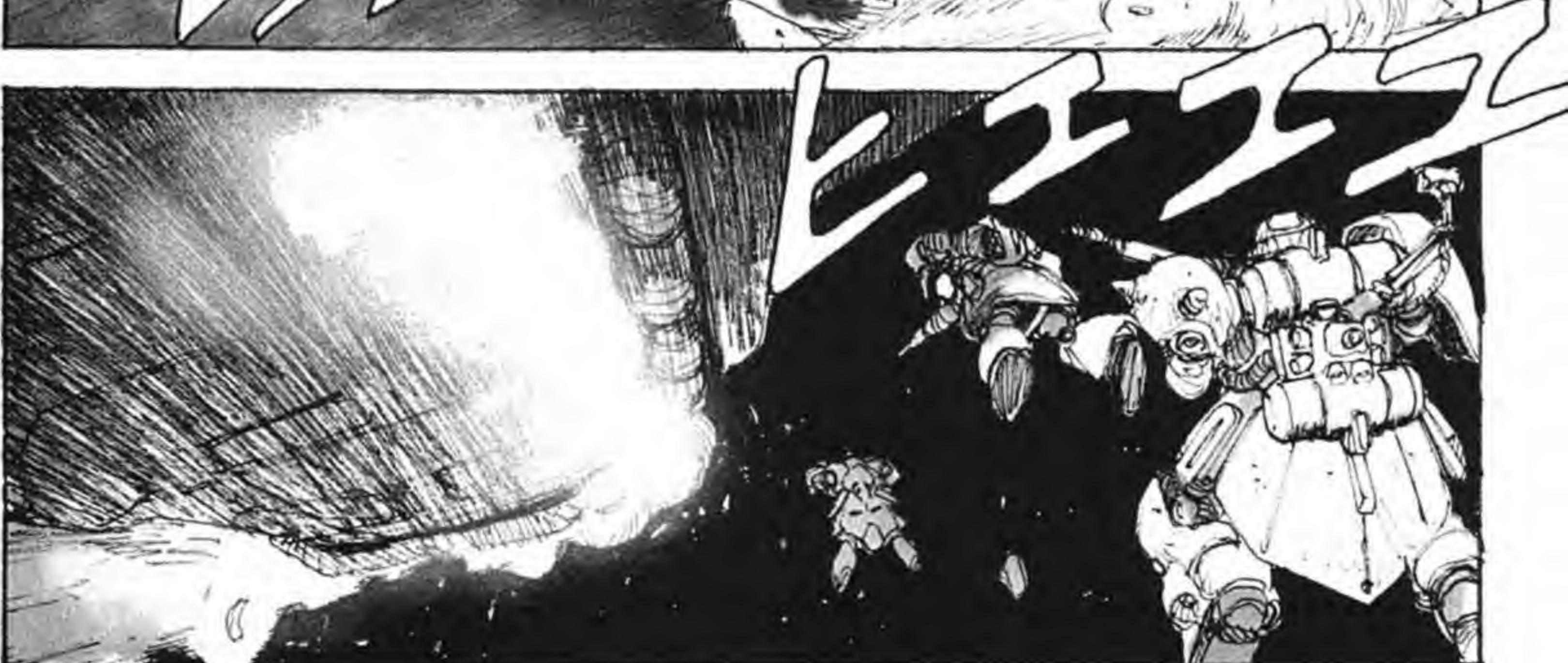






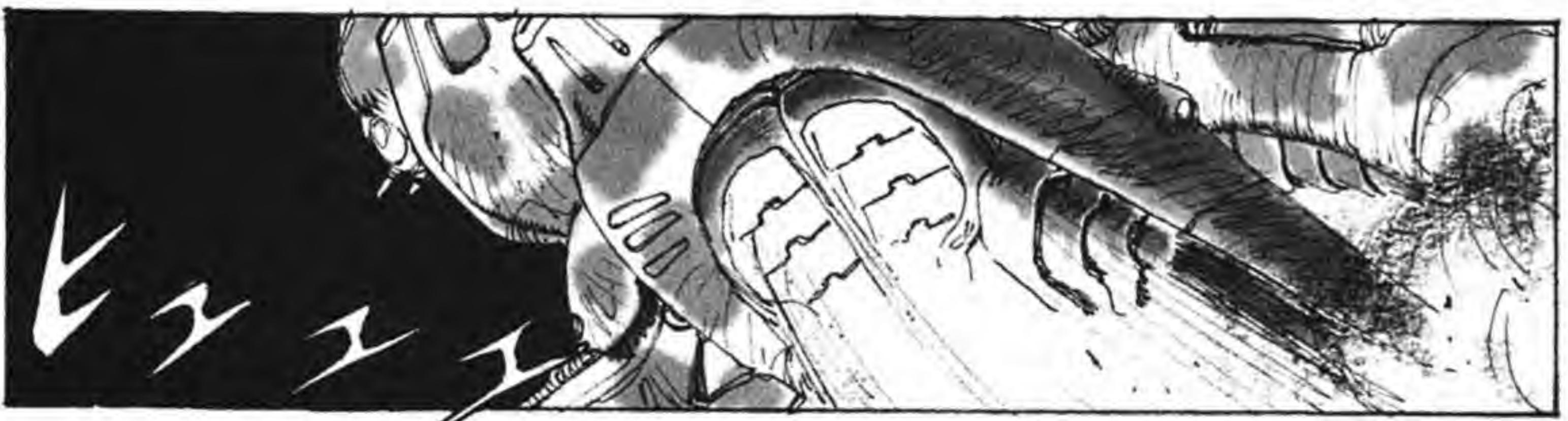




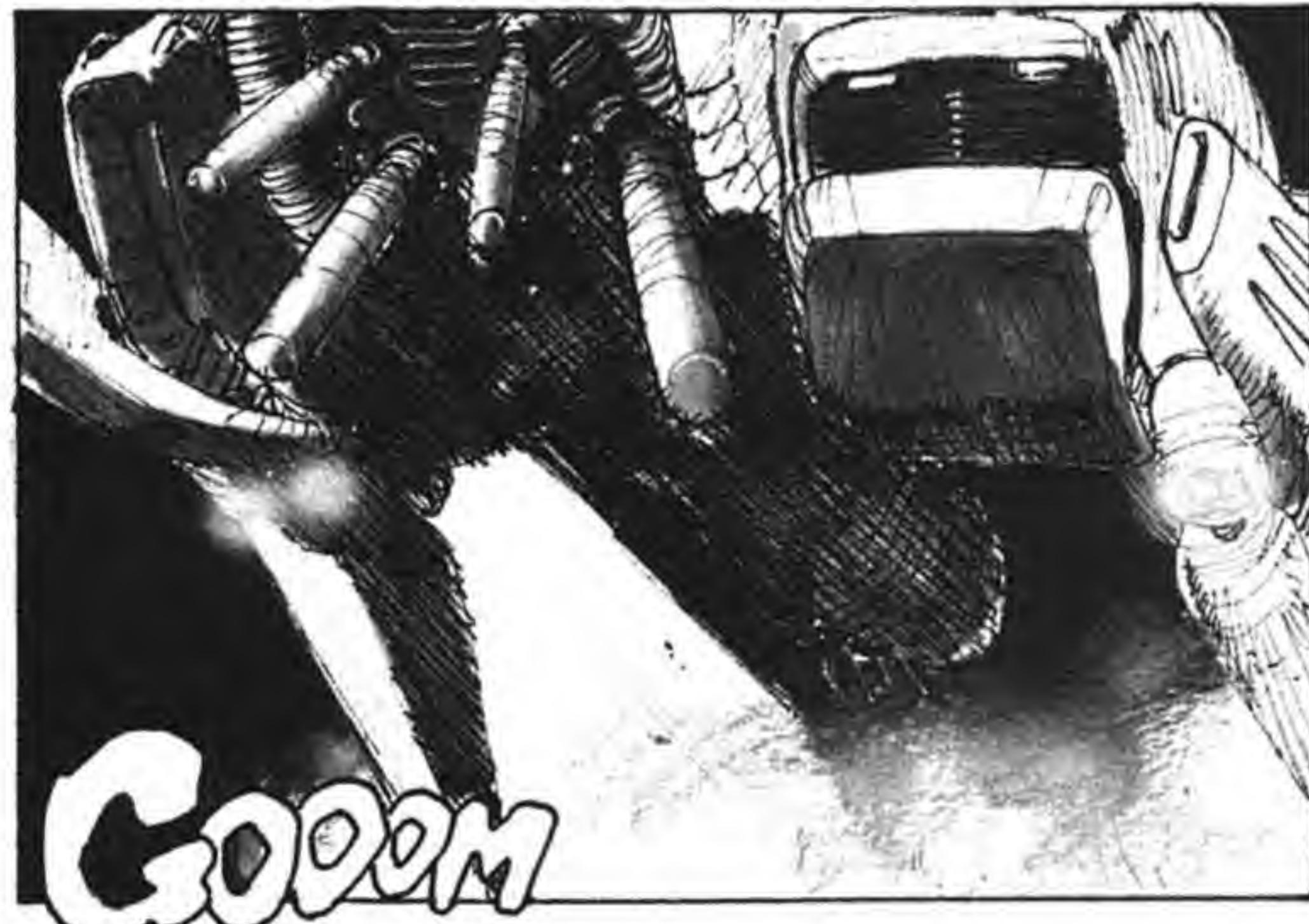
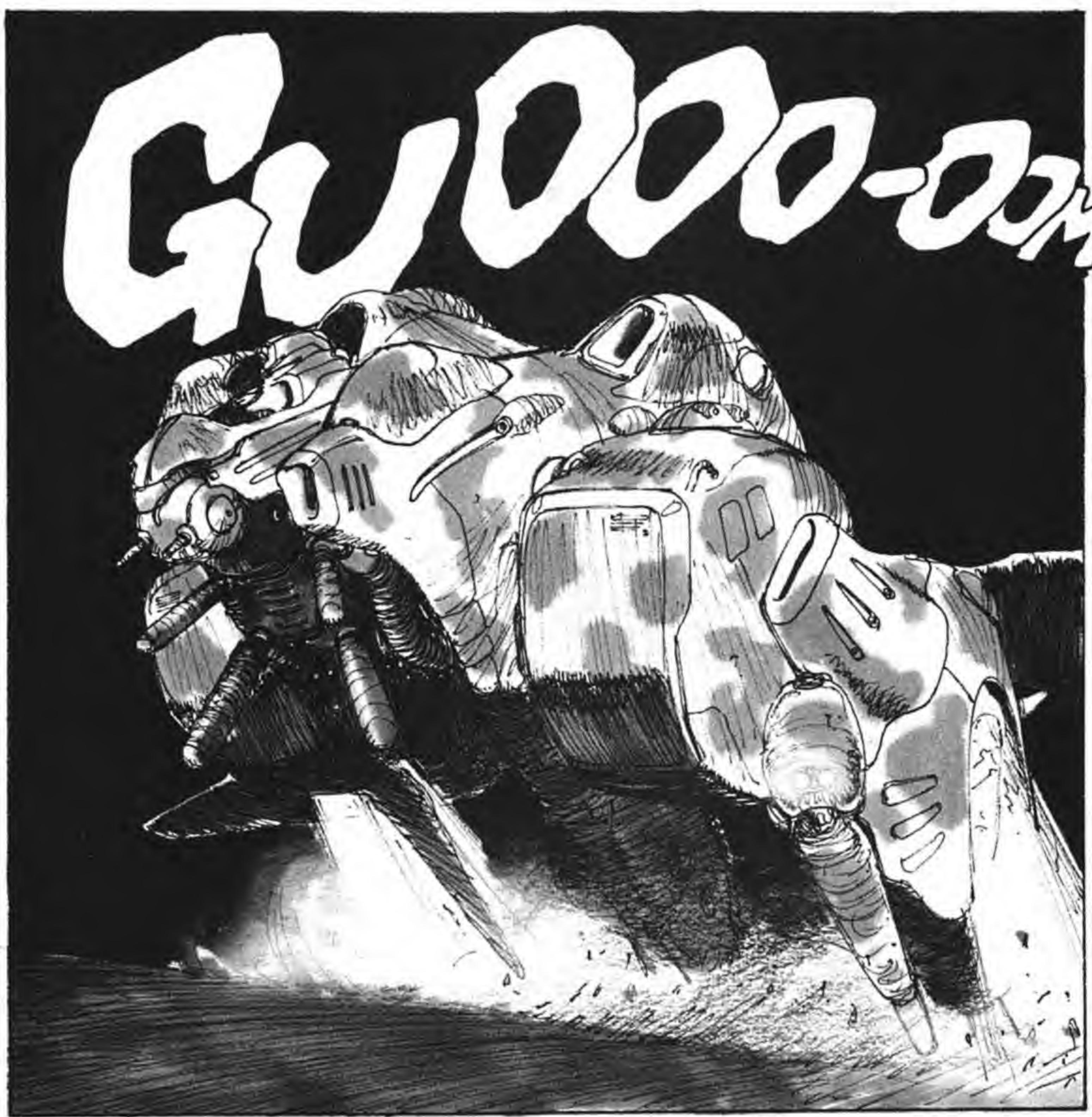


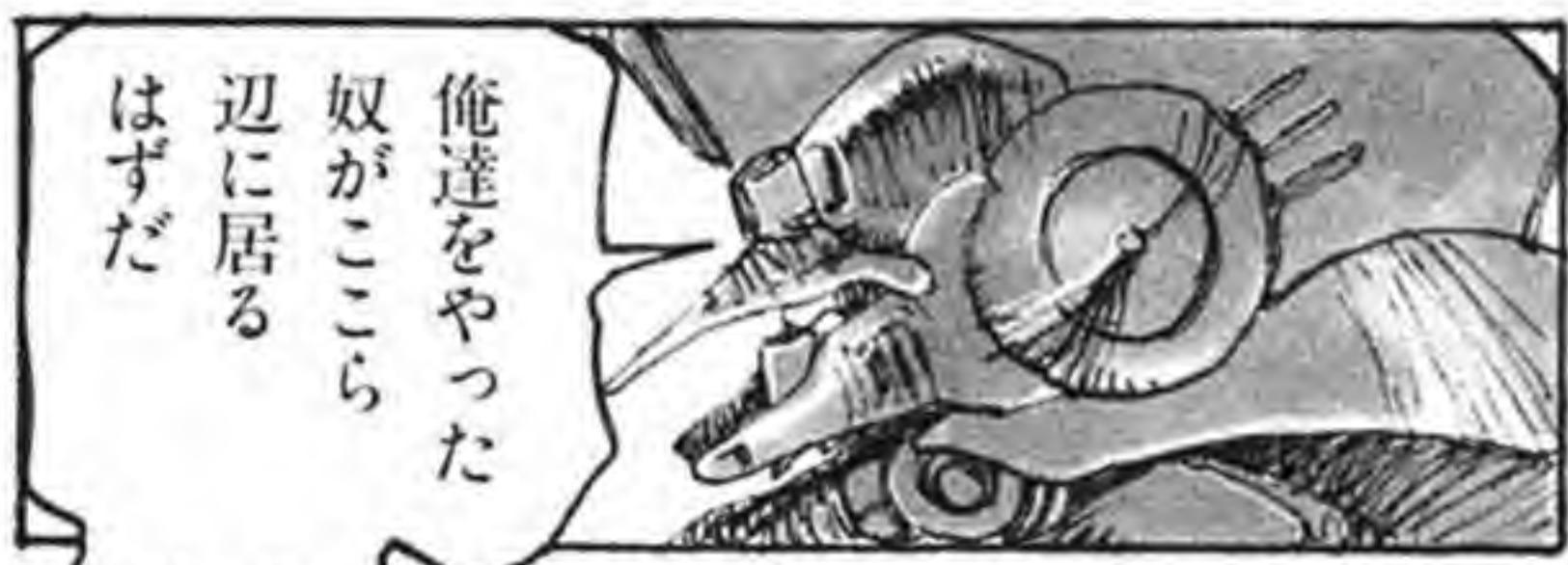
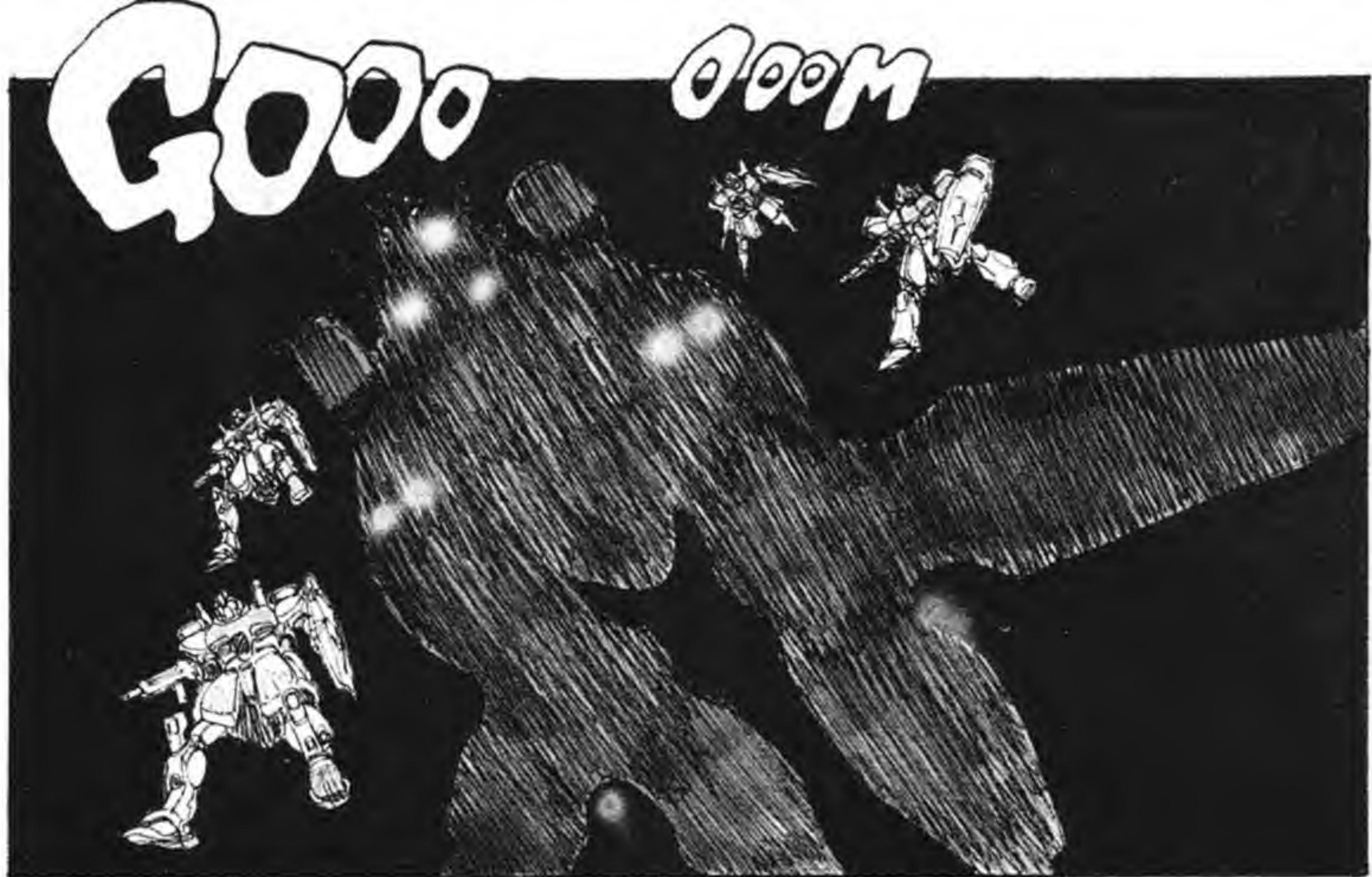


BAOOO-OOH



GOOOOM





BAGOOM



DOK DOK DOK DOK



BAKOON



BASI BASI BASI



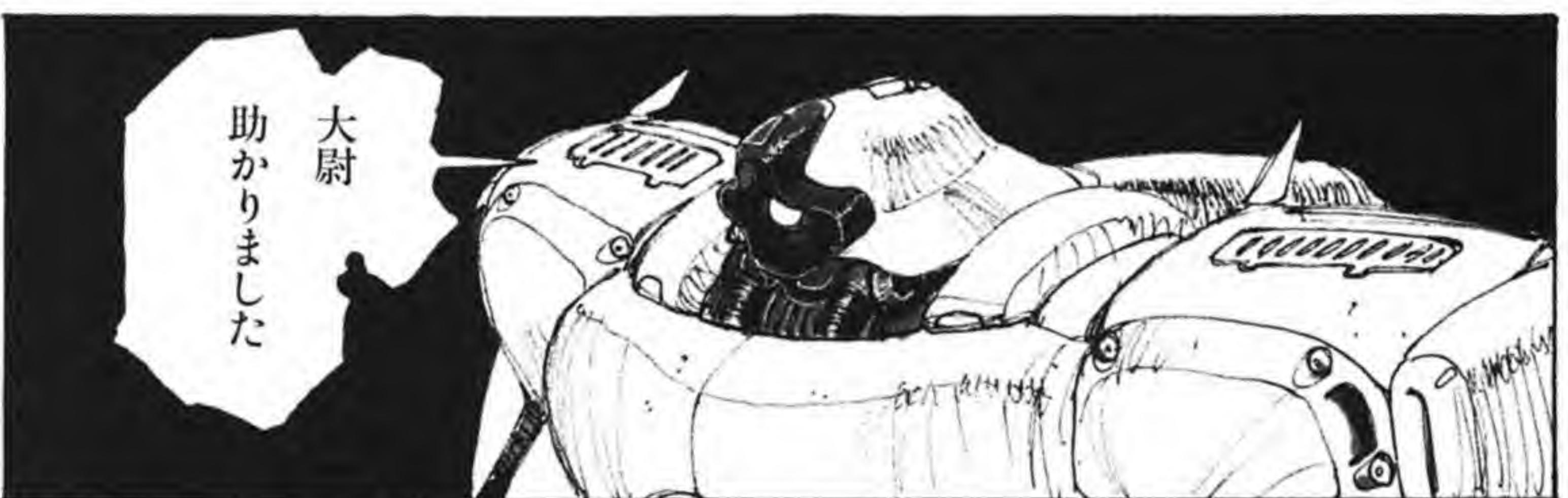
DOO Koom



BASI BASI BASI

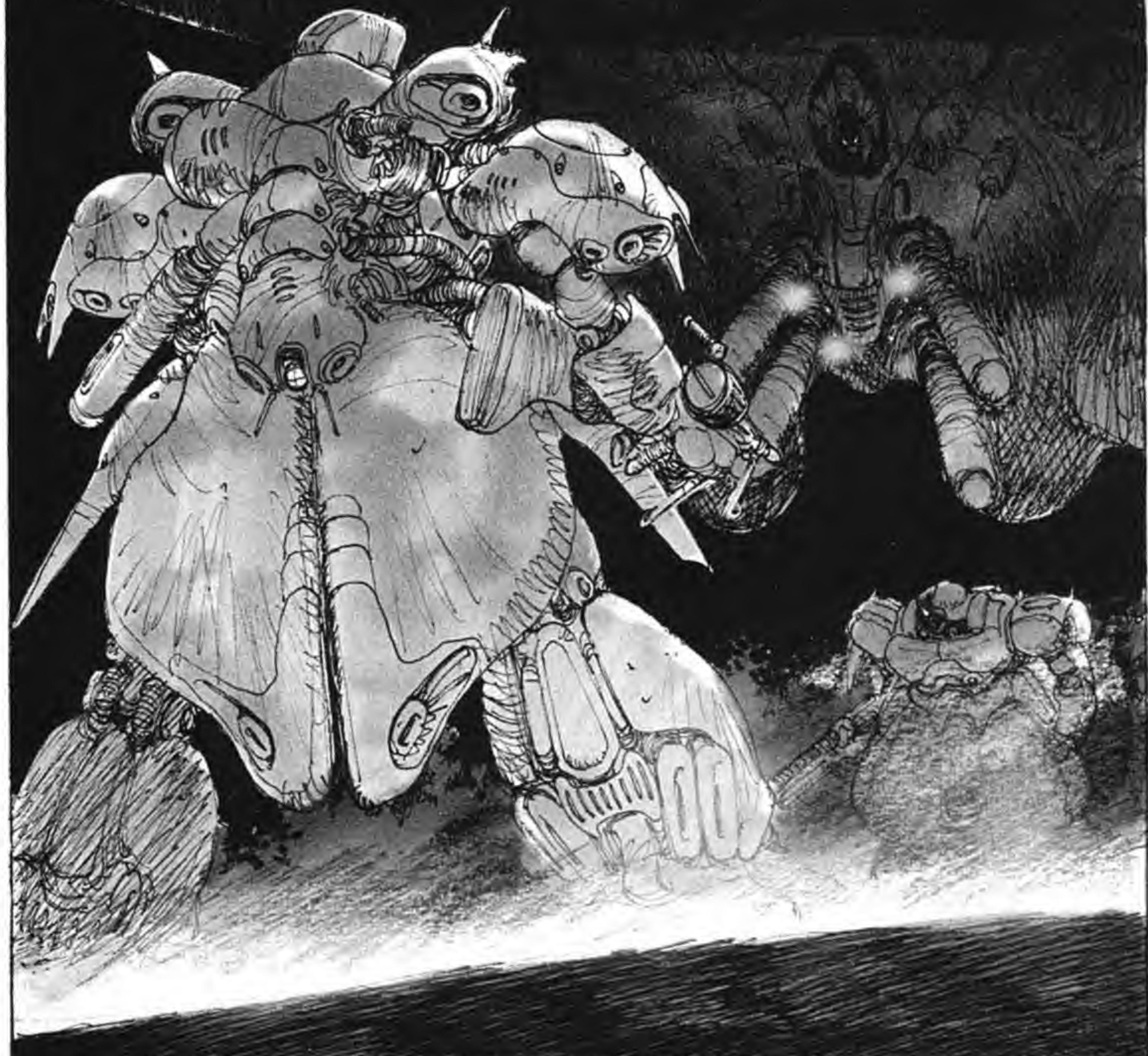






全機
警戒体制
気をゆるめるな

GOOO-OOH



BAGOOOM



DOK DOK

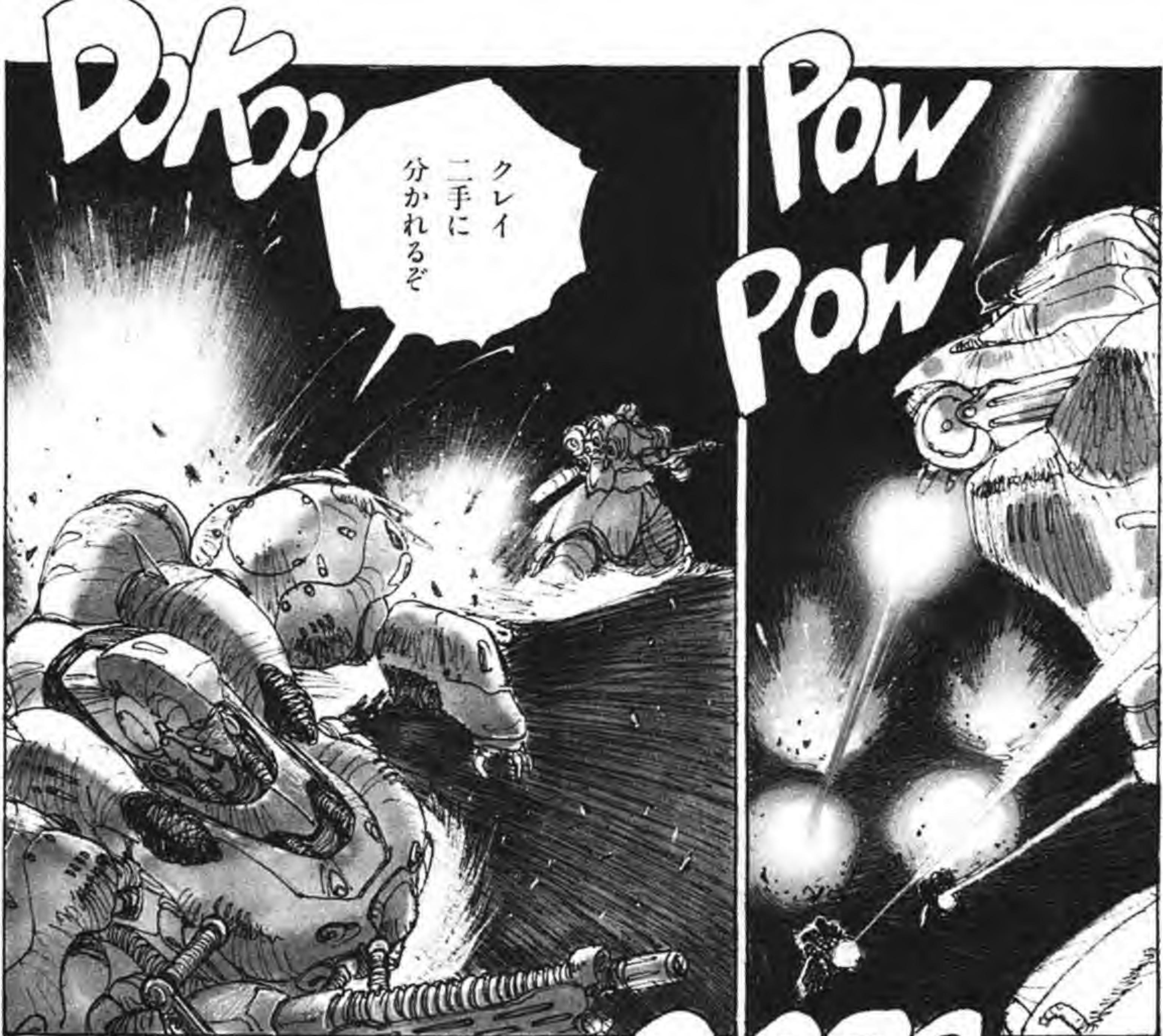
DOK



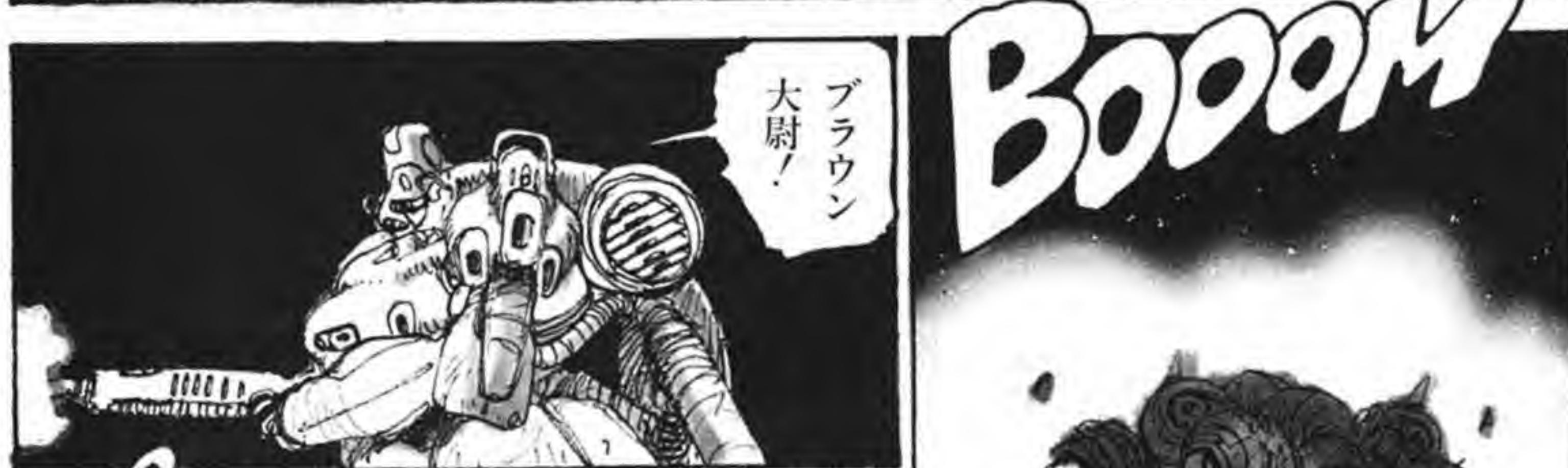
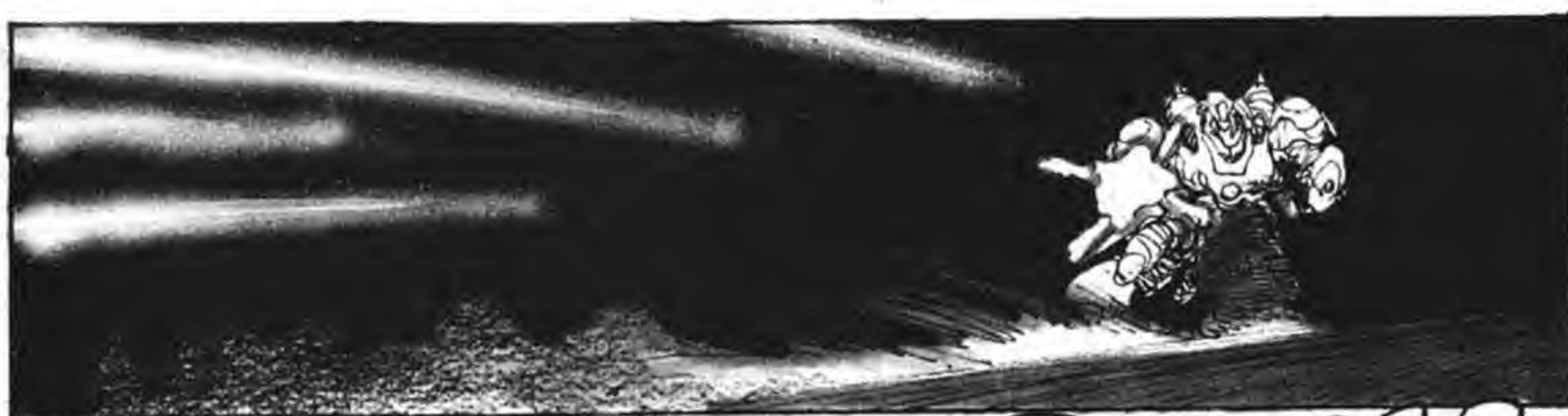
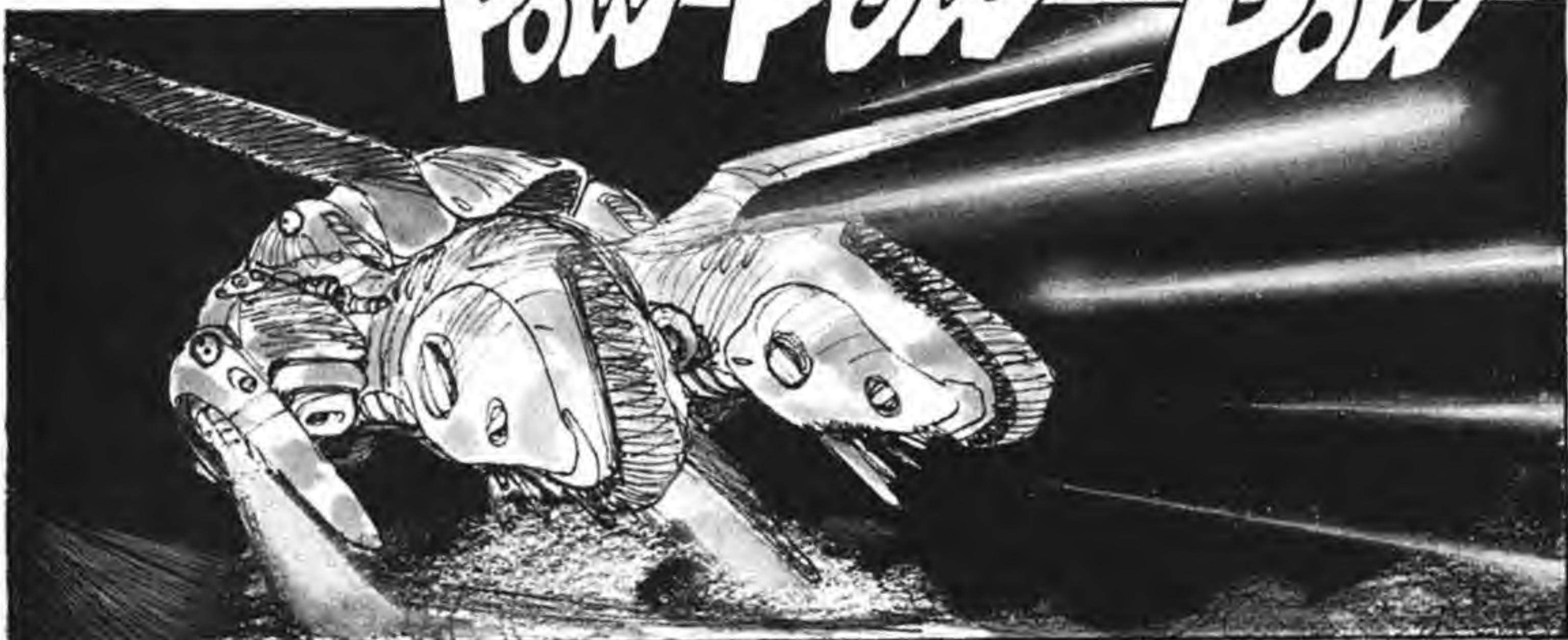
POW POW

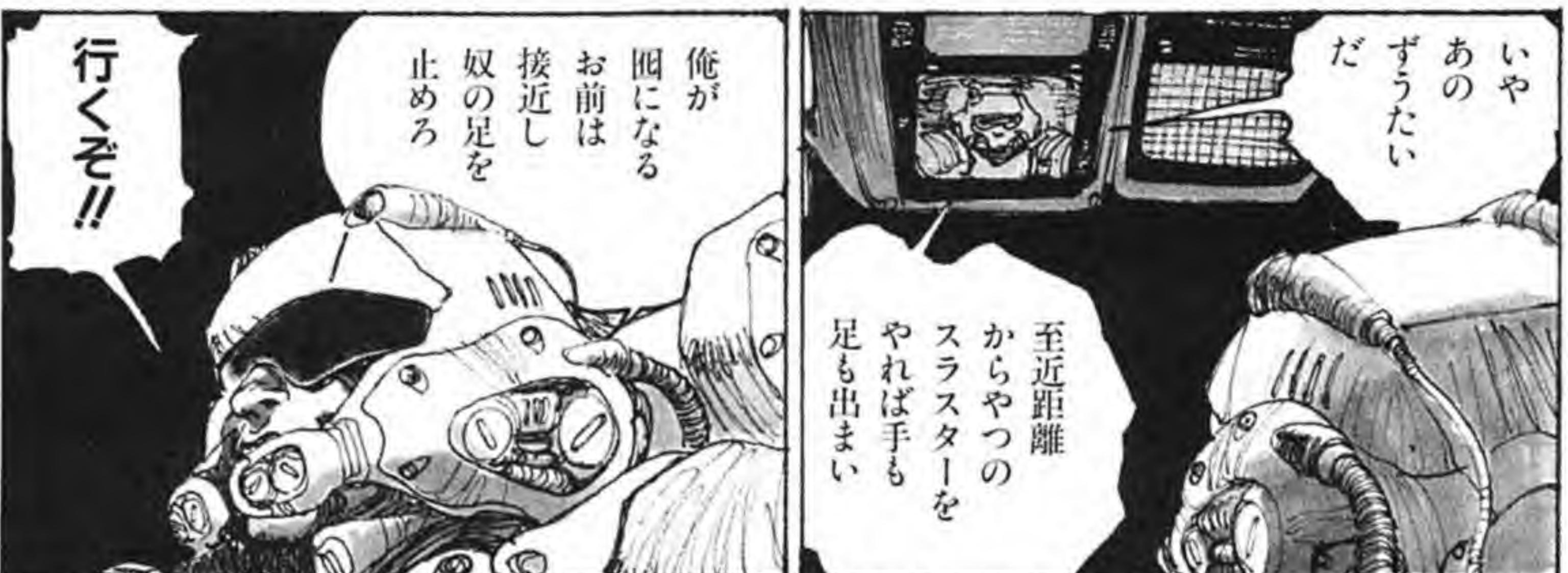
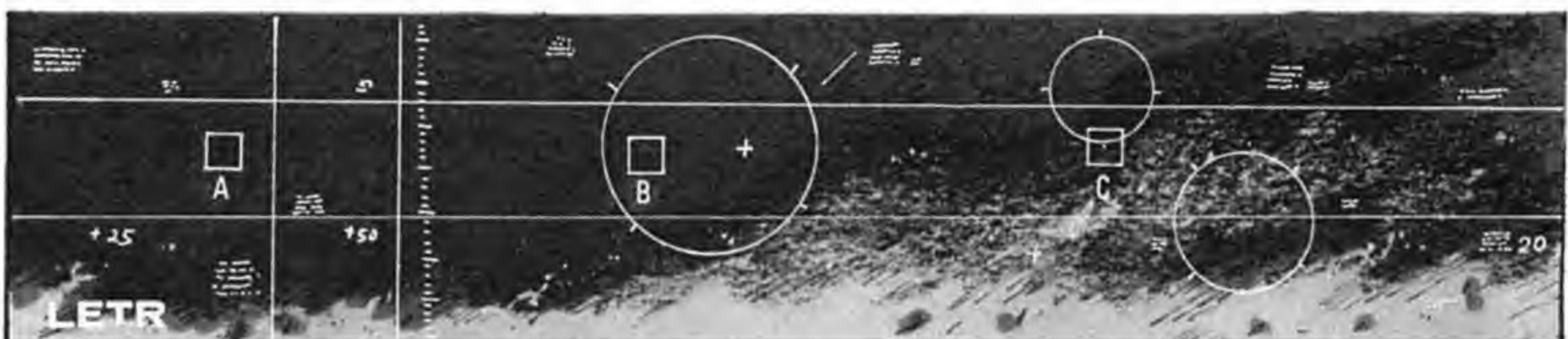
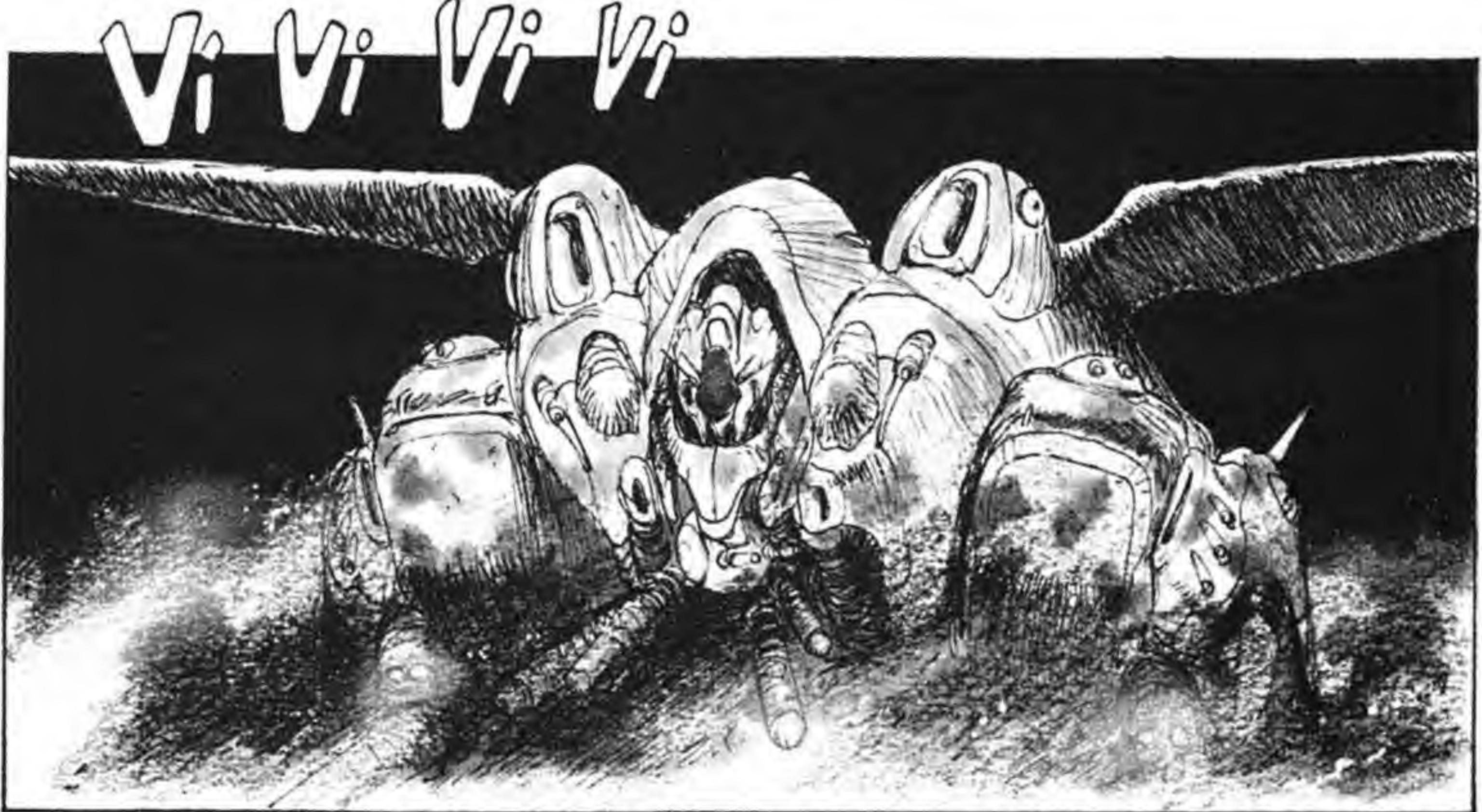
GUOOOM

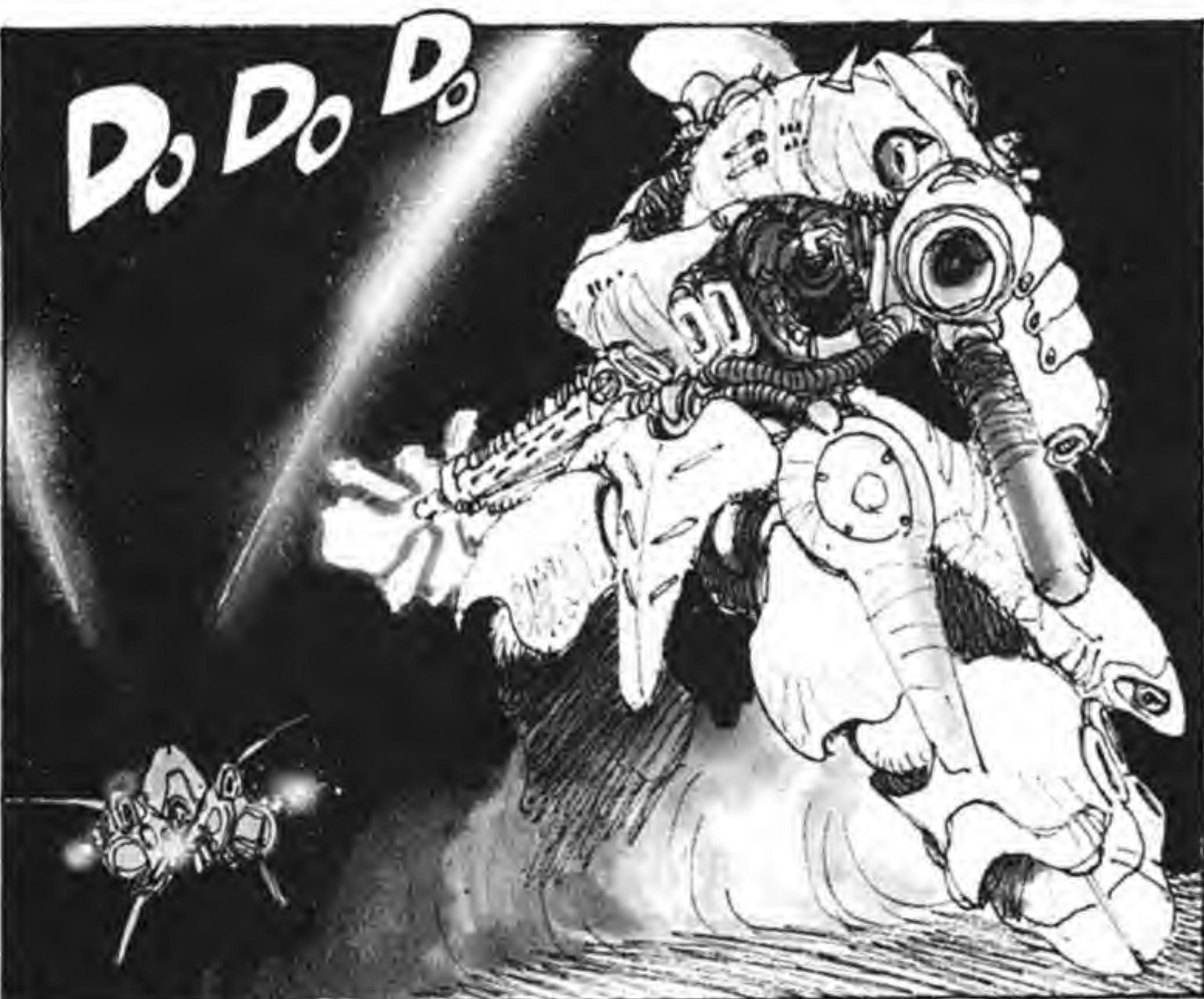
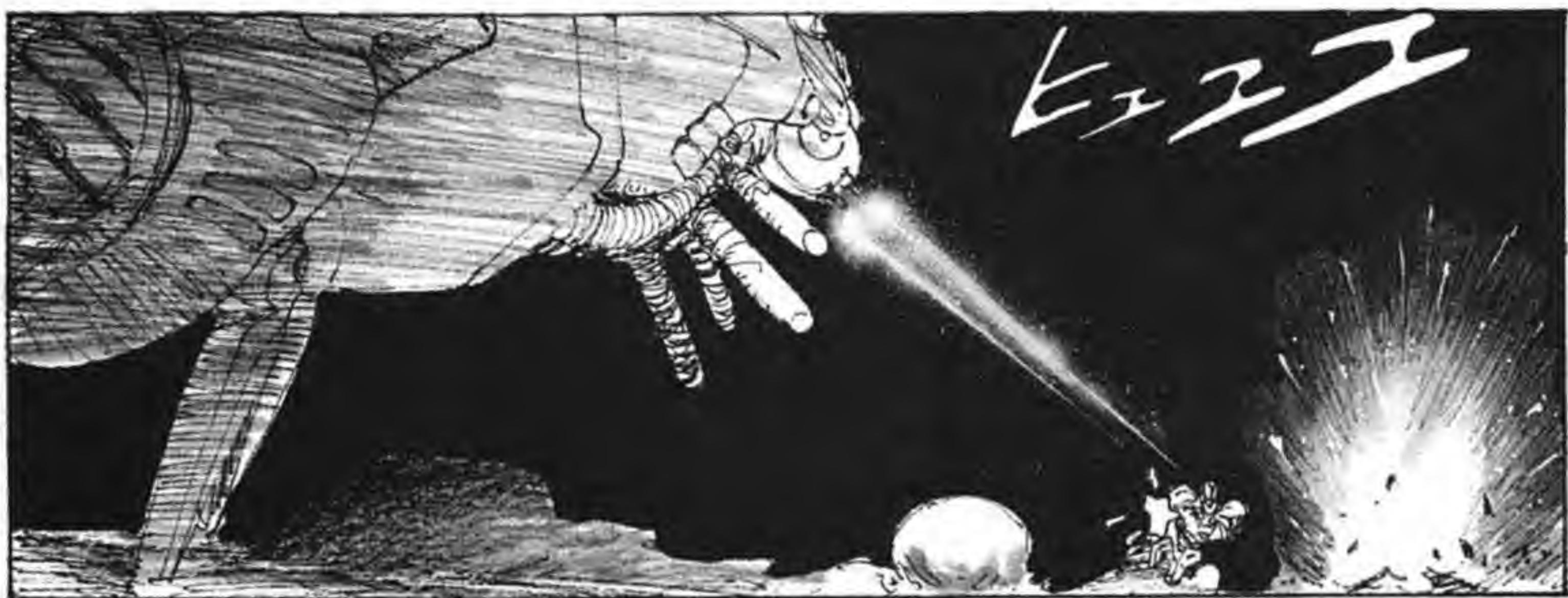




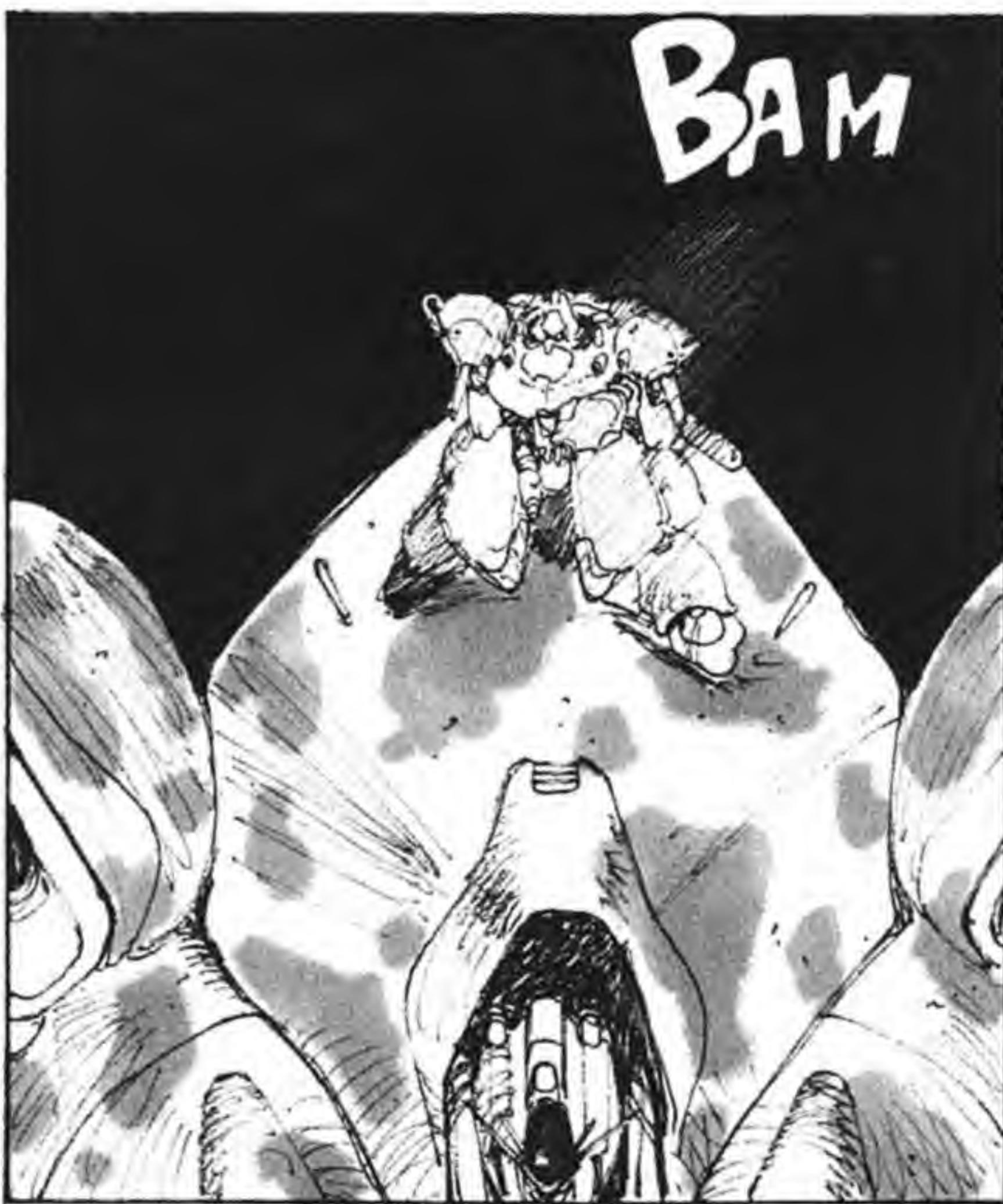
POW POW POW







BAM



DOK DOKOKOKO



PAKOOM



ミサイル
ハーガン

しまつた!

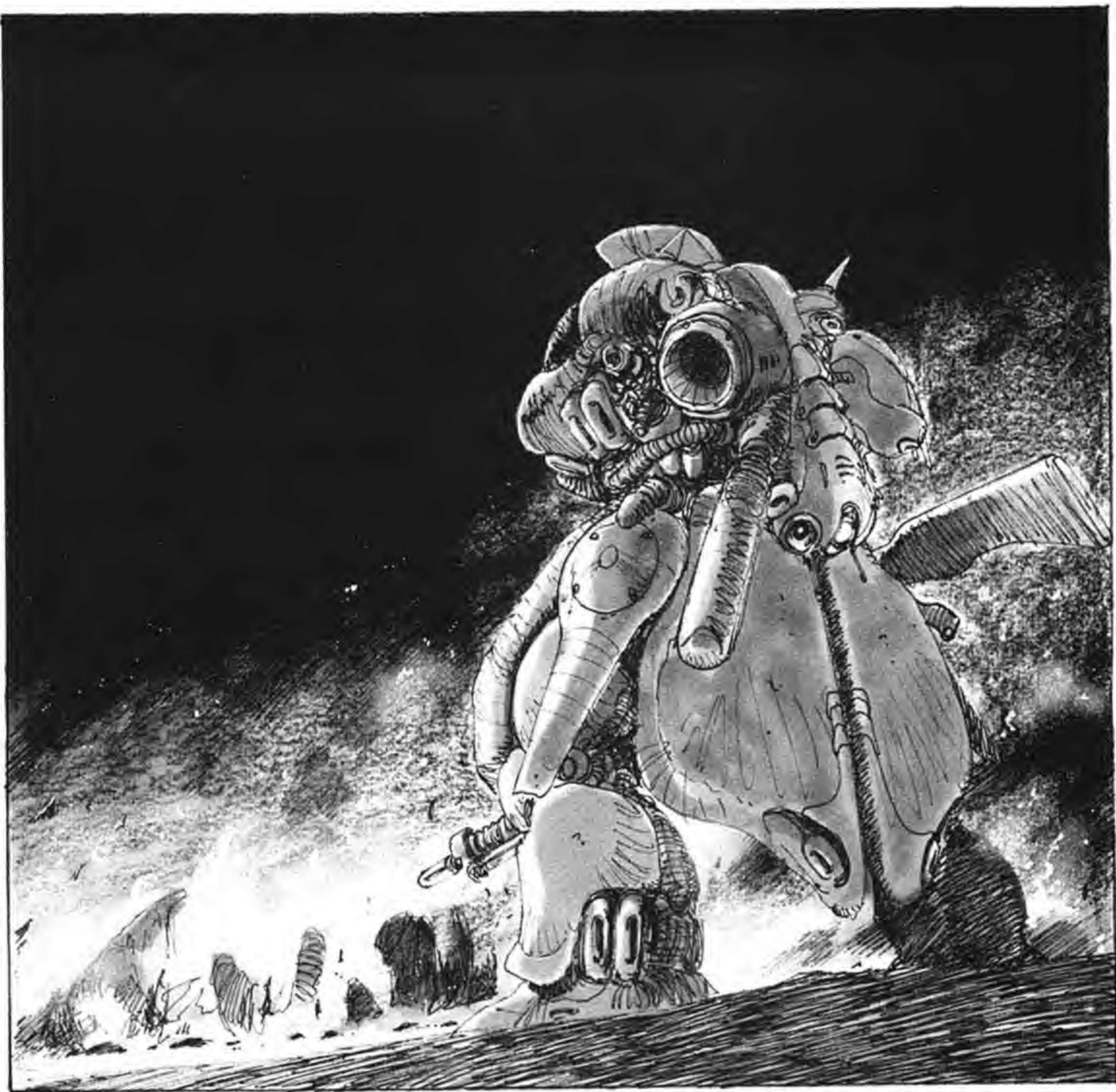






DoKoKoKoKoKo





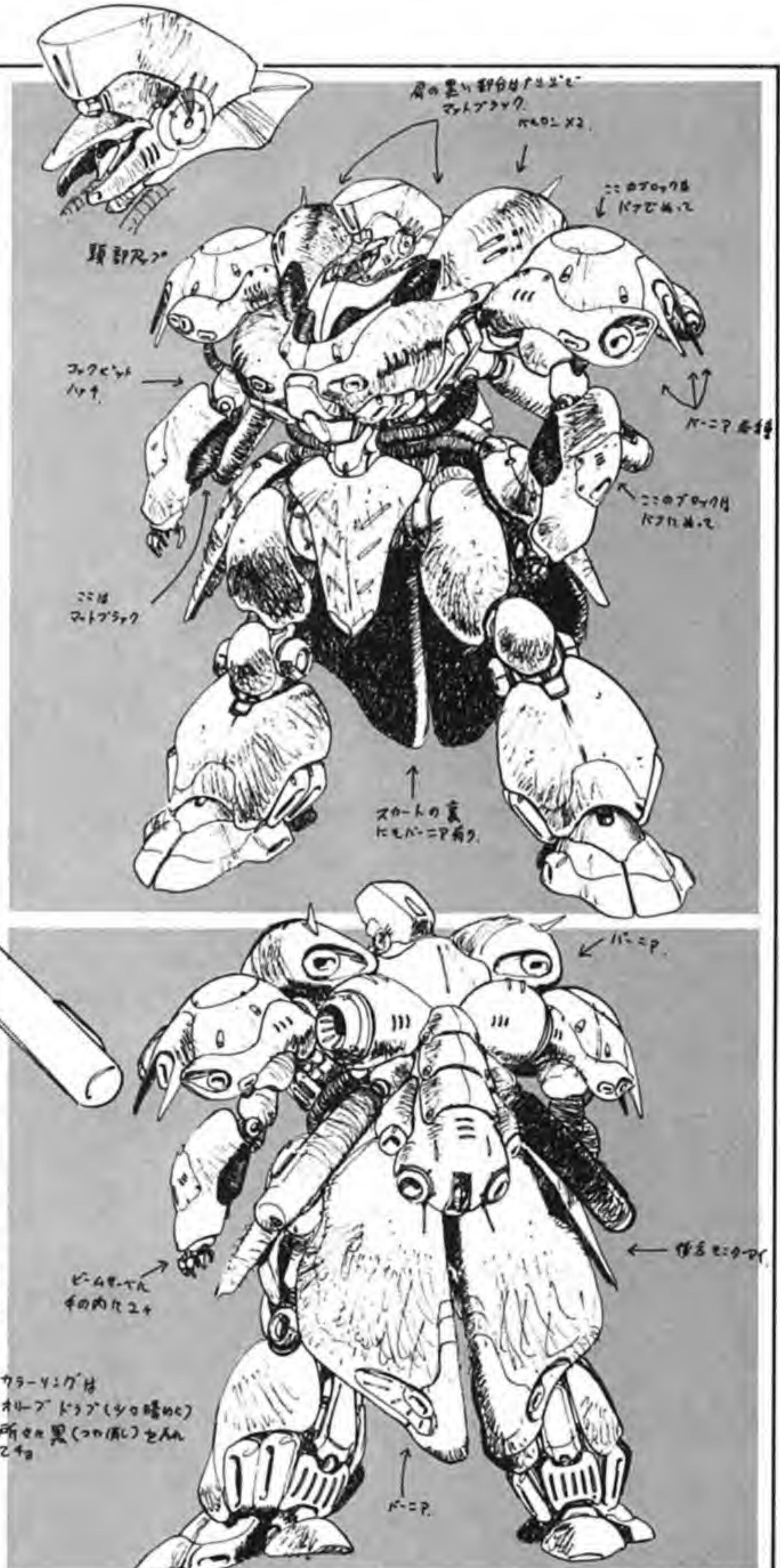
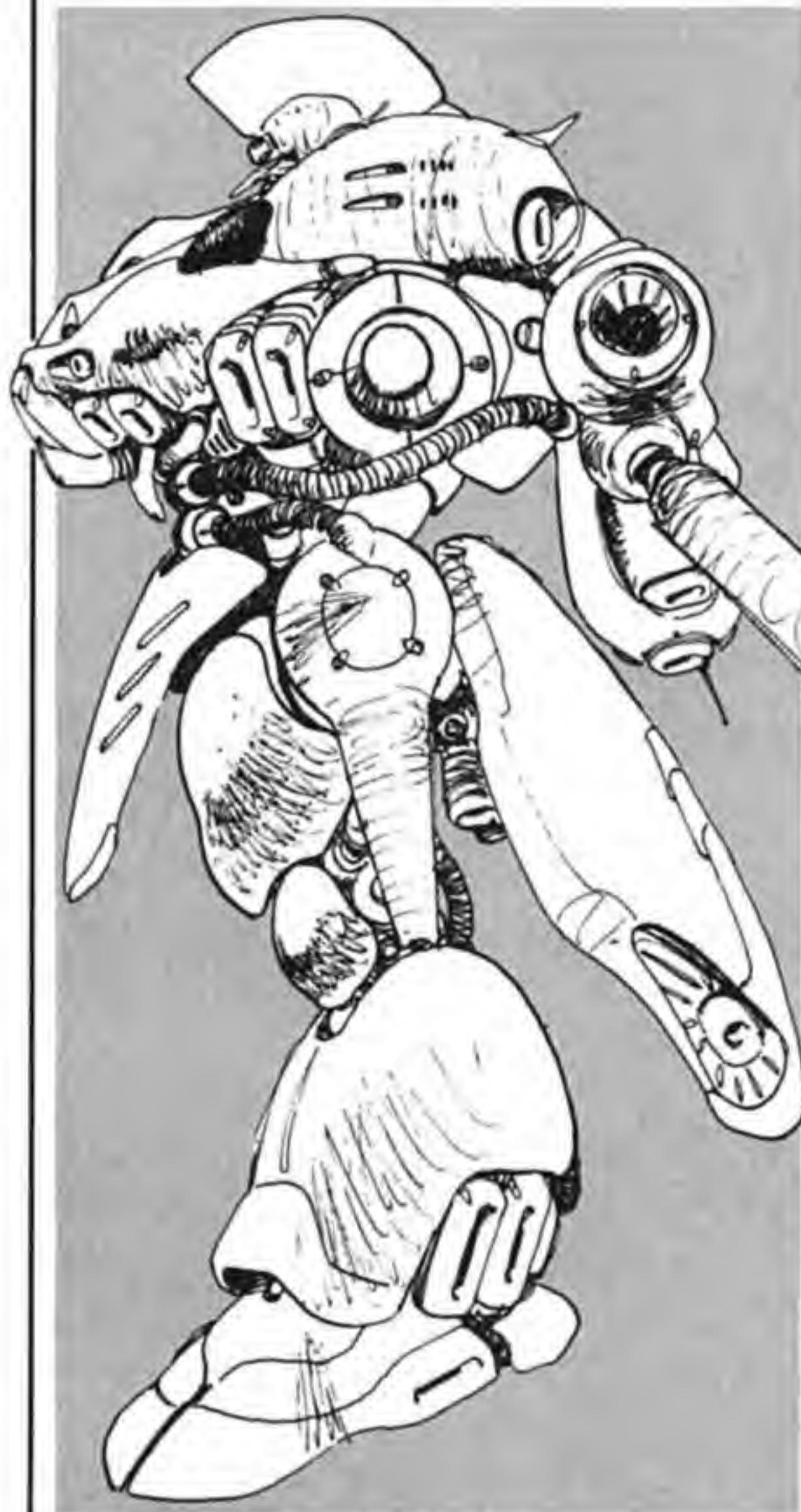
ジオン軍特殊部隊による連邦軍後方奇襲攢乱作戦は多大な犠牲により失敗に終った。敵領内における連邦軍新型MAとフレデリック・F・ブラウン大尉との戦闘は未確認のため、ジオン軍公式戦闘報告には記録されていない。

PMS-007 JAGUAR

フレデリック・F・ブラウン大尉が乗った試作タイプのモビルスーツ。P MX-005ブレッダの発展型で武装強化、バーニアの推力増大に加え、地上戦でのデータ収集の為、宇宙型とは若干形が異なる。同クラスのMSであるザザビー（ただし、シャア＝アブナブルらが乗ったニュータイプ用は省く）より、わずかではあるが性能が上である。しかしながら組み立てに非常に時間と費用がかかる為に大戦中に7機しか作られておらず、正確なデータ等は今だに得られていない。

PMS-007 SPECIFICATIONS

- 頭頂高／21.0m
- 本体重量／32.0t
- 全備重量／74.5t
- ジェネレータ出力／3,900kW
- スラスター出力／13,800kg × 2
13,800kg × 4
8,900kg × 6
- アボジモーター数／26
- センサー有効半径／12,300m
- 装甲材質／ガンダリウムα合金
- 武装／バルカンショットライフル、ビームサーベル × 2
30mmバルカン砲 × 4



モビルスーツデザイン&設定集

デザイン&イラストレーション／近藤和久

協力：ニュータイプ編集部

ここに掲載した設定画は近藤和久氏がモデリング用のために描き下ろしたものと、角川書店から発売される同氏のオリジナルコミックス「ジオンの再興」に登場するモビルスーツの設定画を掲載（今回のストーリーに登場しているMSも含めて）した。

今回の近藤氏のMSコンセプトとしては、やはり「第二次大戦の兵士達」がベースとなっており、長いアーマースカートはコートを着た兵士の姿であり、塗色のミリタリーカラーがそれを示している。

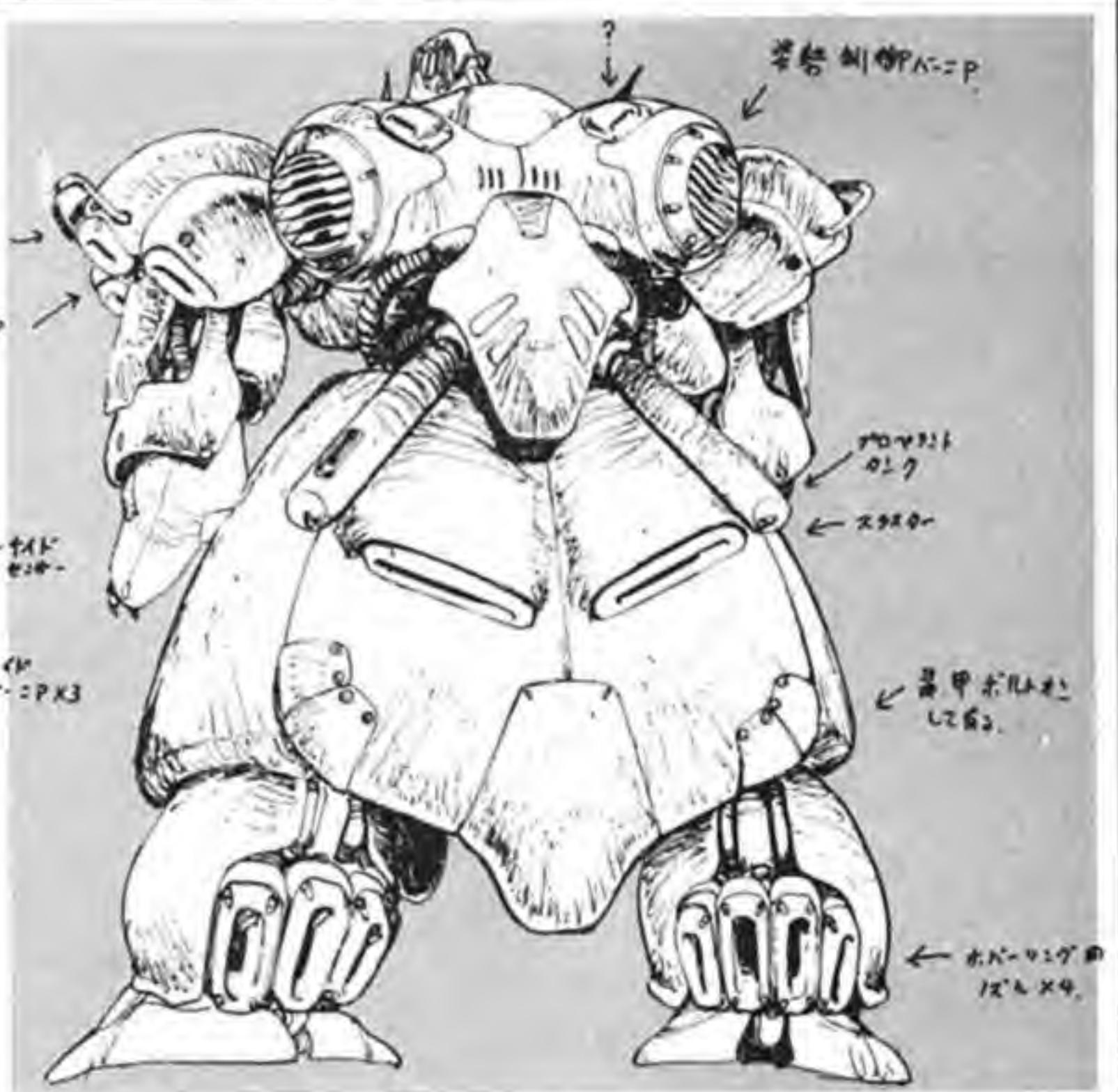
尚、前面の設定のみのMSは元々、コミックス用の為の参考資料として描かれたためであり、後方の設定は皆さんで想像していただけ、あるいはこれから発売される氏のコミックスを隅まで目を通してもらい、立体化へ挑戦してみてはいかがだろうか。

ネオ・ジオン軍：地上戦用モビルスーツ

(UC 0091～0093)

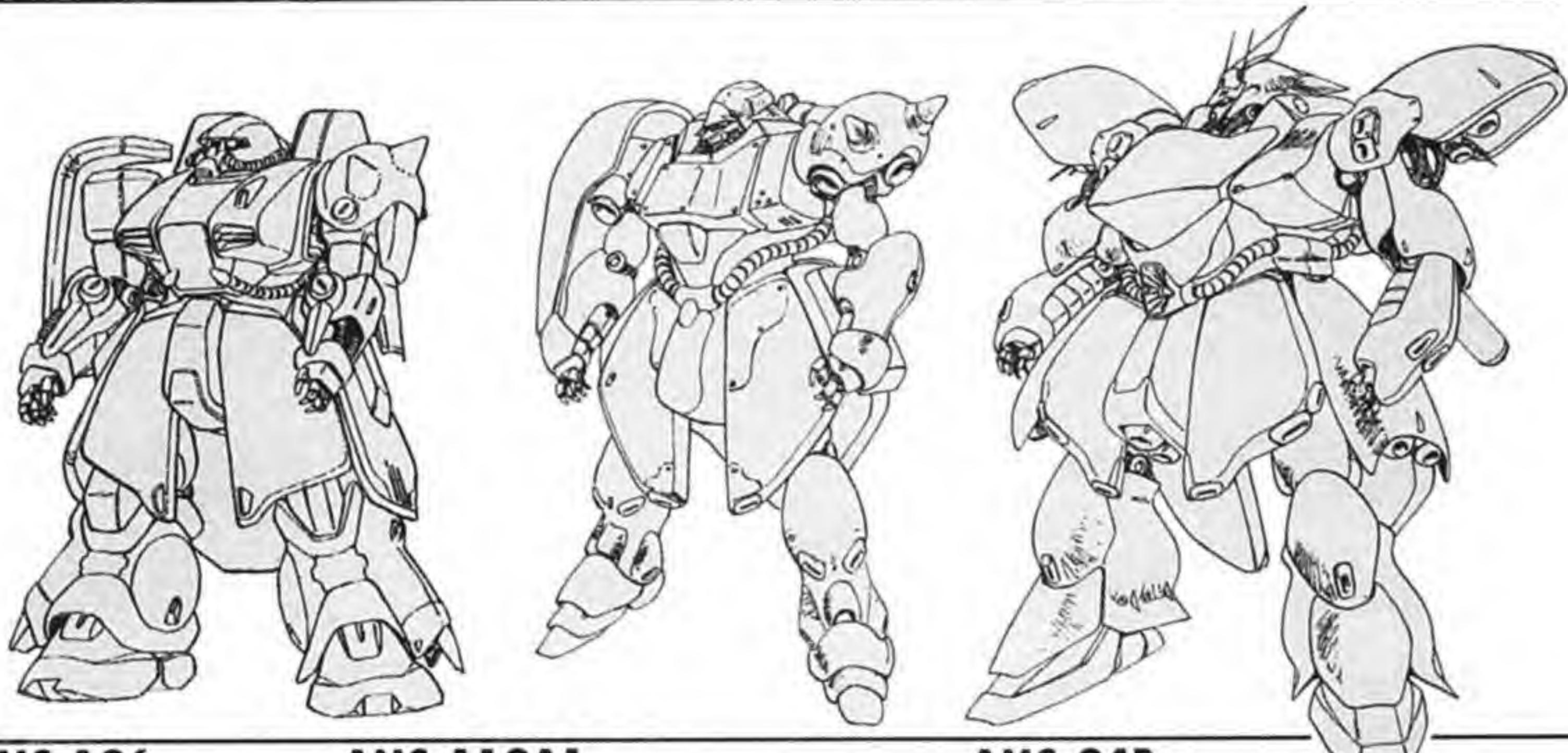
PMX-005 BREDA

ジオンの傑作機PMX-003ジ・オIIの小型版ともいえる試作型モビルスーツ。戦場におけるジ・オIIは無敵を誇る火力と推進力を有してはいるものの、その巨大な姿は逆に敵の目標になりやすく、かなりのダメージを負う事がしばしばあった。そこで、このジ・オIIのノウ・ハウを生かした通常MSサイズでの実験が開始された。このPMX-005はその実験機の1機で、これ以外に数機の試作MSが存在するとされているが、実際に非公式ながら唯一記録として残されているのが、このブレッダ(B R E D A)である。もちろん完全な形でのデータは不明であるが、連邦側がヨーロッパ戦線で一度だけ遭遇した時に記録されたデータは以下のとおりである。



PMX-005 SPECIFICATIONS

- 頭頂高／22.3m
- 本体重量／34.2t
- 全備重量／75.6t
- ジェネレータ出力／3,880kW
- スラスター出力／13,800kg × 2
12,800kg × 4
9,200kg × 4
- アボジモーター数／25
- センサー有効半径／12,200m
- 装甲材質／ガンダリウム合金
- 武装／バルカンショットマシンガン、ビームライフル×2、50mmバルカン砲×2



MS-106
HIZACK
Ausf.D

ネオ・ジオン軍陸戦用強化型MS (実機解説はP52参照)

**AMS-119A1
GEARA DOGA**

実機解説は P54 参照のこと

AMS-119A1 SPECIFICATIONS

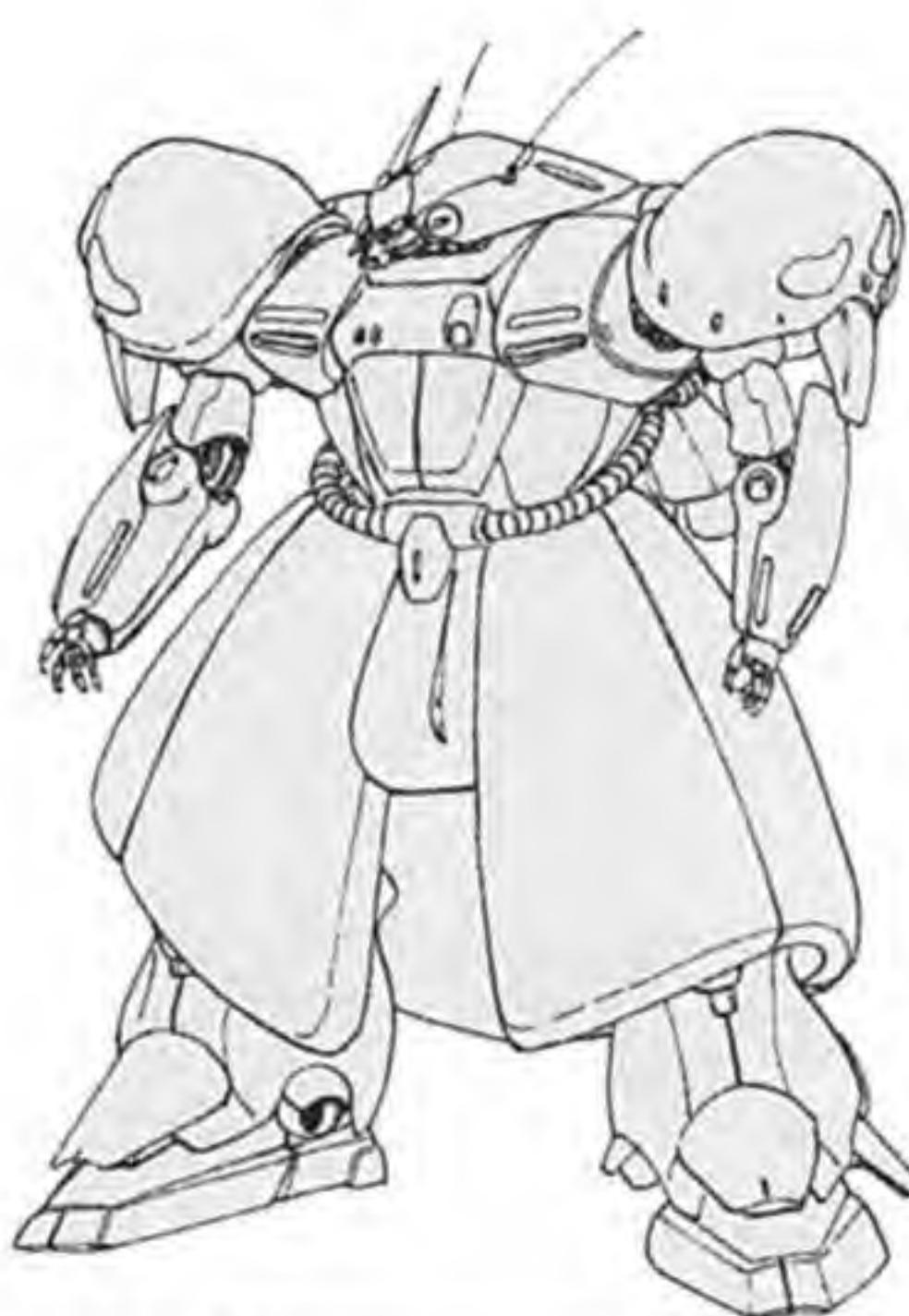
- 頭頂高／20.0m ●本体重量／24.2t ●全備重量／51.3t
- ジェネレータ出力／2,200kW
- スラスター推力／14,800kg × 2 13,300kg × 2 9,800kg × 3
- アボジモーター数／15 ●センサー有効半径／10,400m
- 装甲材質／チタン合金セラミック複合材
- 武装／ピームマシンガン、グレネードランチャー
スツルムファウスト

AMS-04B
SAZABI

実機解説はP55参照のこと

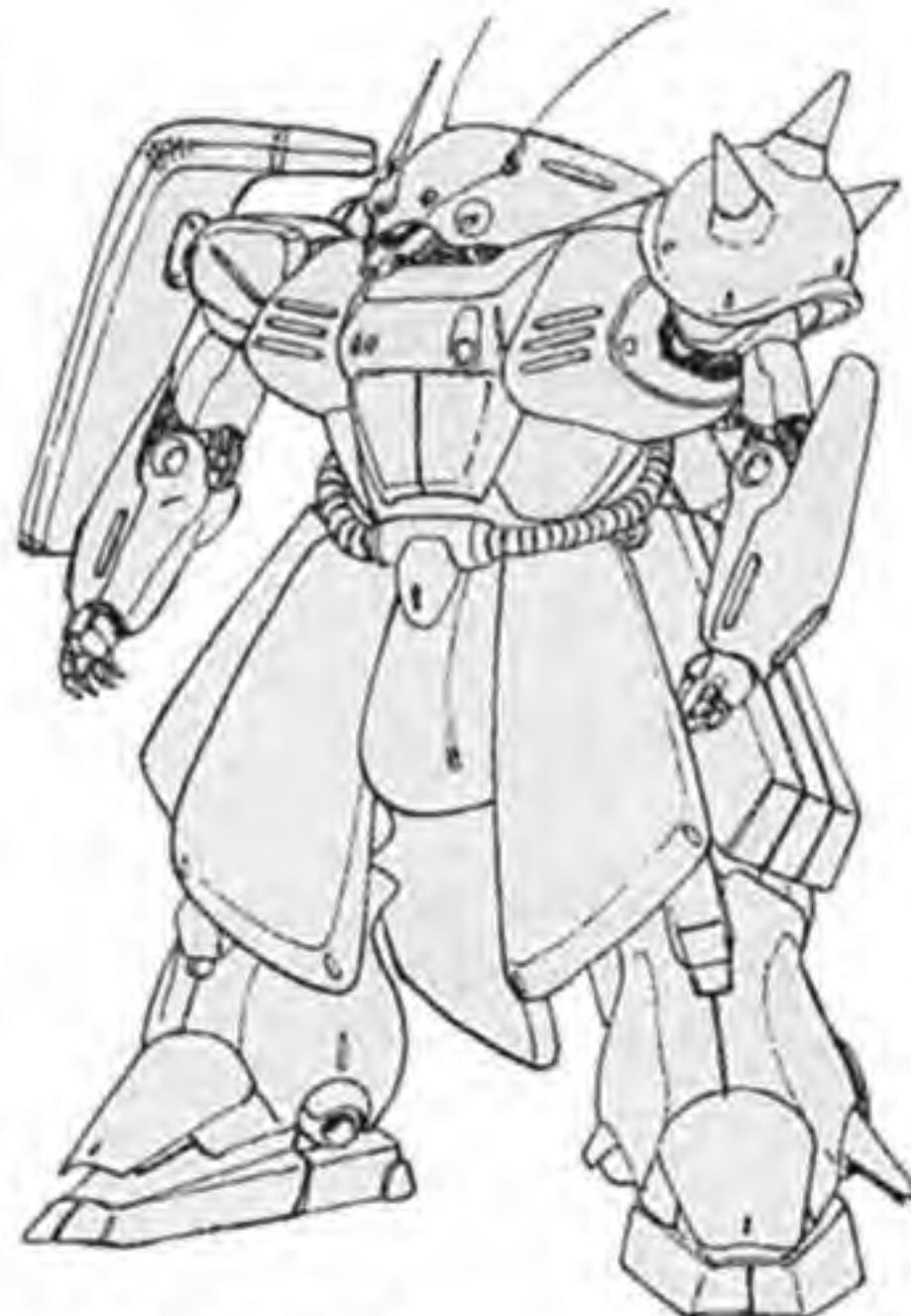
AMS-04B SPECIFICATIONS

- 頭頂高／23.0m
- 本体重量／32.5t
- 全備重量／73.7t
- ジェネレータ出力／3,830kW
- スラスター推力／12,800kg × 2 13,800kg × 2
- センサー有効半径／18,600m
- 装甲材質／ガンダリウム合金
- アボジモーター数／23
- 武装／バルカンショットライフル、ミサイル×3



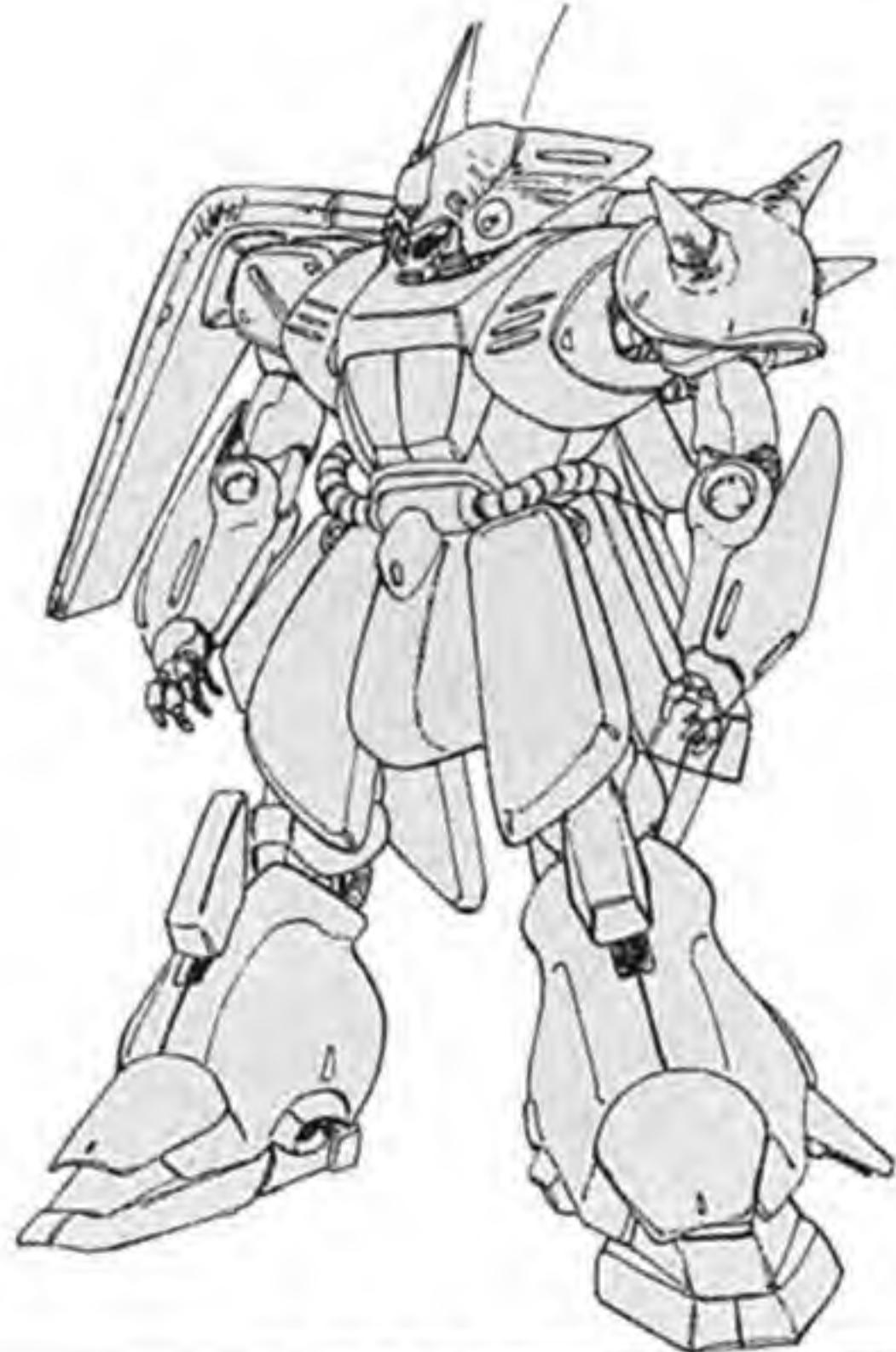
**MS-108
MARASAI
Ausf.H**

マラサイの寒冷地用タイプ。両肩のスパイクアーマーが取りはずされ、防寒用のタイプに変更されている。また、スカート部を大幅に改良し、地上での運動性を高める為にホバ機能の増大を計った機体。



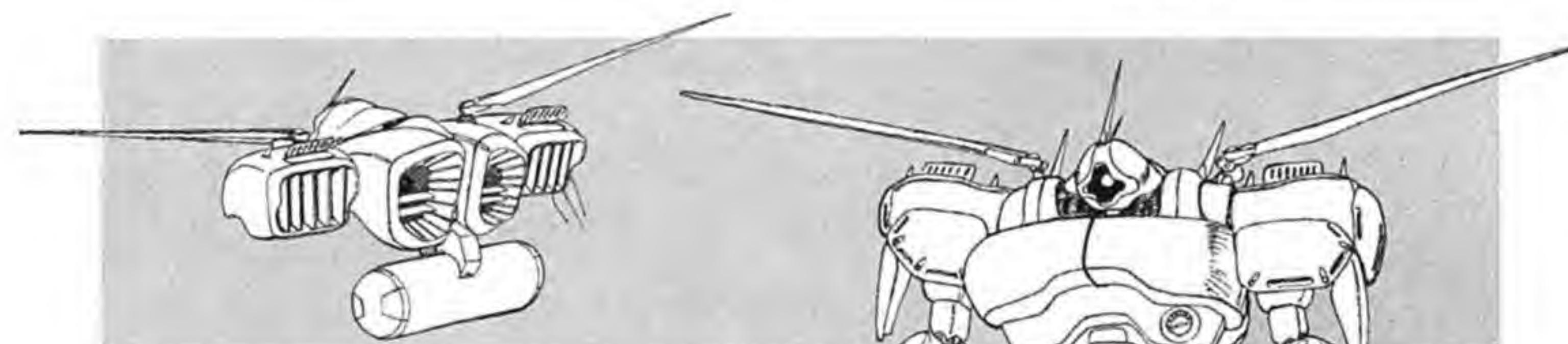
**MS-108
MARASAI
Ausf.G**

ネオ・ジオン軍陸戦用強化型MS
(実機解説はP53を参照)



**MS-108
MARASAI
Ausf.E**

マラサイ最初の量産タイプで宇宙戦を想定されており、宇宙空間での姿勢制御バーニアが多数装備されている。また当初は指揮官用として各戦線へ送られたが、ハイザックの旧式化にともない、マラサイが戦線の主力MSとして使用される様になった。頭の飾りはその頃のなごりで大戦末期までかなりの数の機体が付けていた。



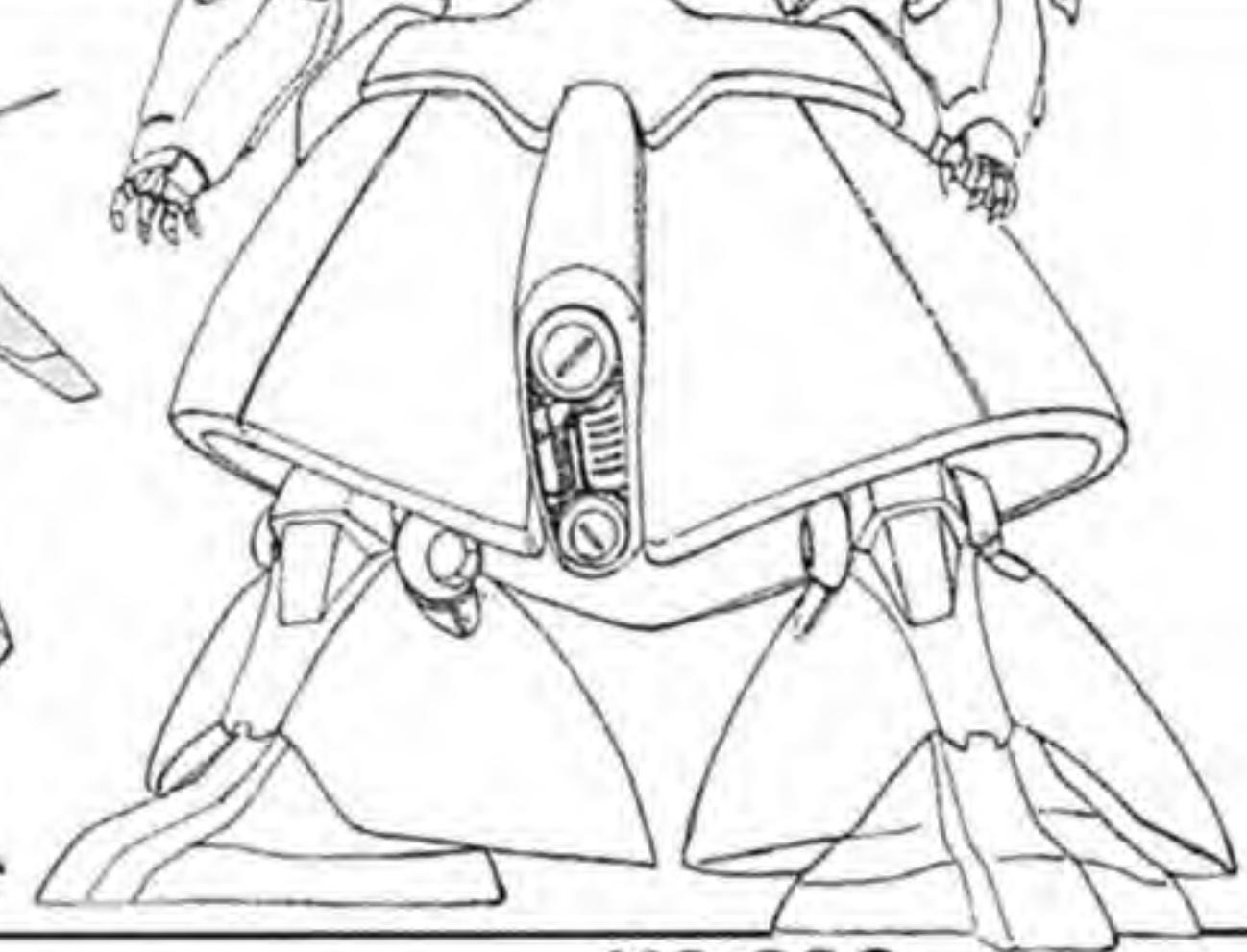
**MS-109D
STUKA**

スツーカA型のTropタイプ。砂漠での消耗戦により劣勢にたたされたジオン軍はただちにスツーカの砂漠戦タイプをアフリカ戦線へ多数投入した。

地上での機動力は他のMSより優れており、スツーカはアフリカ戦線において、その真価を発揮したと言える。また、サブタイプとして寒冷地用のI型がある。

**MS-109A
STUKA**

MSの数で劣勢にまわったネオ・ジオン軍は生産性を最優先にしたMSの開発に着手した。通常のMSの約2/3のコストで生産され、要塞の警護や局地戦を想定して作り出されたのが、このスツーカである。しかし予想に反してその性能が優れている事からただちに量産に移り、旧式になりつつあった、ザク系MSなどと逐次、機種転換されていった。その範囲は宇宙、地上を問わず使用された。機体が他のMSより一回り小さい所からGOBLINと呼ばれ、戦線ではもっぱらこの名の方が通っていた。



**MS-09G
DWADGE**

地上戦用ドムをさらにパワーアップした機体。バックパックの形状の違いで、F、G、H、Kの型のタイプがある。またこれをもとに宇宙戦用にしたタイプもある。重MSの割にはかなり量産されており、各戦域で主力として戦った。

ネオ・ジオン軍はヨーロッパ、北米を中心に大量のMSを送るとともに、大侵攻作戦を開始した。初期～前期にかけてはハイザックなどのかなり旧式となつた機体が中心となつた部隊編成だったが、マラサイ、ギラ・ドーガといった汎用性の高いMSの登場によって次第にこれらの機種を中心とした編成へと移行されていった。

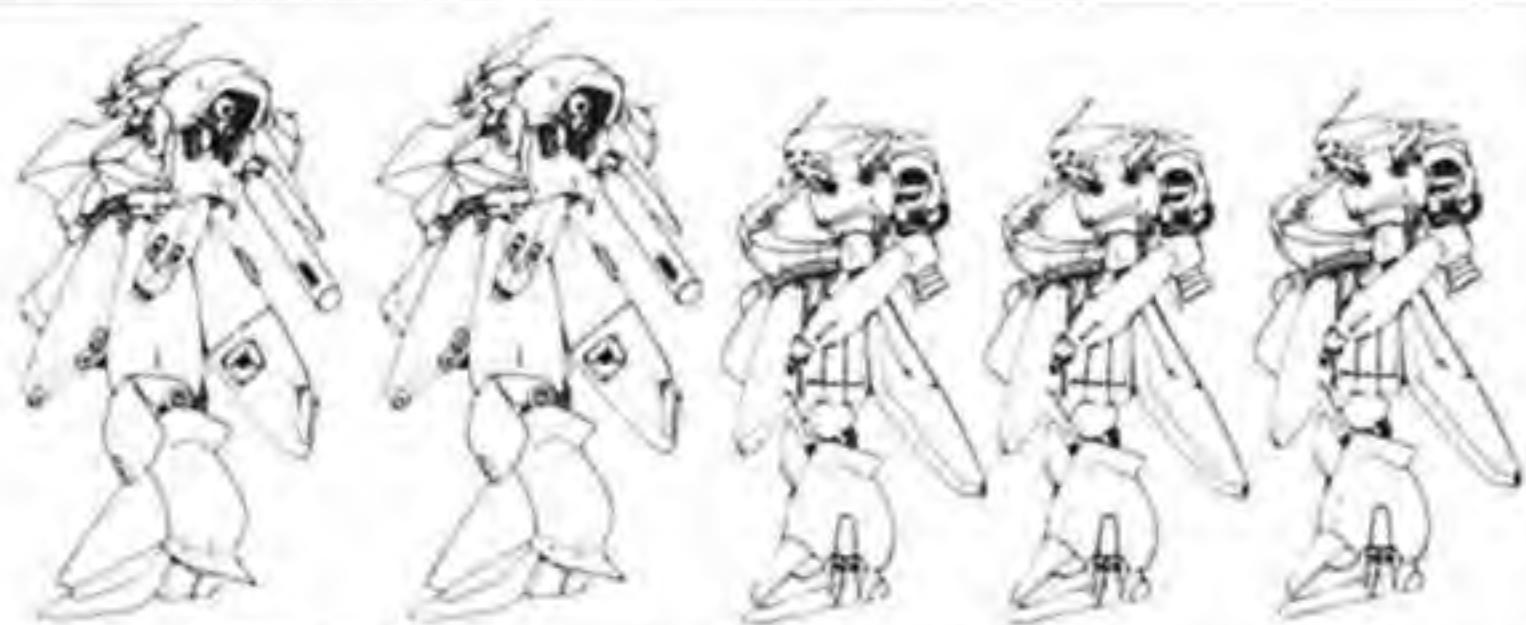
しかし、末期になると物資不足によりスツーカなどのローコストタイプのMSも数多く配備されたが、これらの機種を配した部隊編成は、明確なものが存在していない。

なお、ヨーロッパ戦線における基本的な部隊編成は以下のとおりである。

突撃MS中隊

(ヨーロッパ戦線 初期～中期)

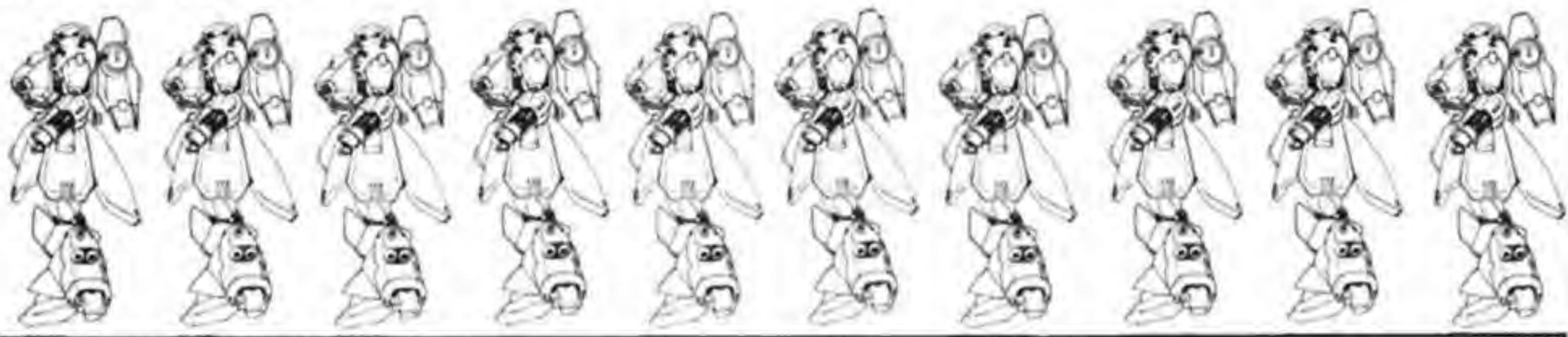
- サザビー 4機
- マラサイ 11機
- ハイザック 30機



■ 中隊本部小隊 (サザビー 2機 マラサイ 3機) × 1



■ 重MS小隊 (サザビー 2機 マラサイ 8機) × 1

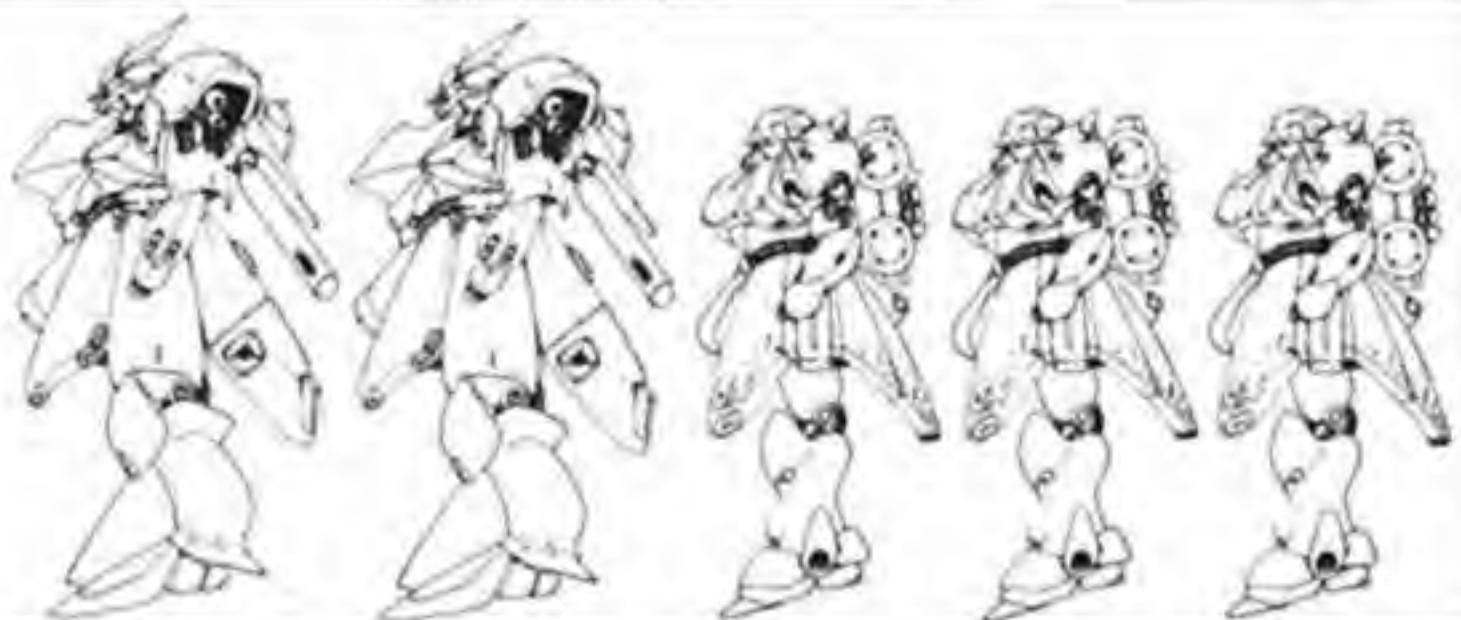


■ ハイザック小隊 (ハイザック 10機) × 3

突撃MS中隊

(ヨーロッパ戦線 中期～後期)

- サザビー 4機
- ギラドーガ 7機
- マラサイ 34機



■ 中隊本部小隊 (サザビー 2機 ギラドーガ 3機) × 1

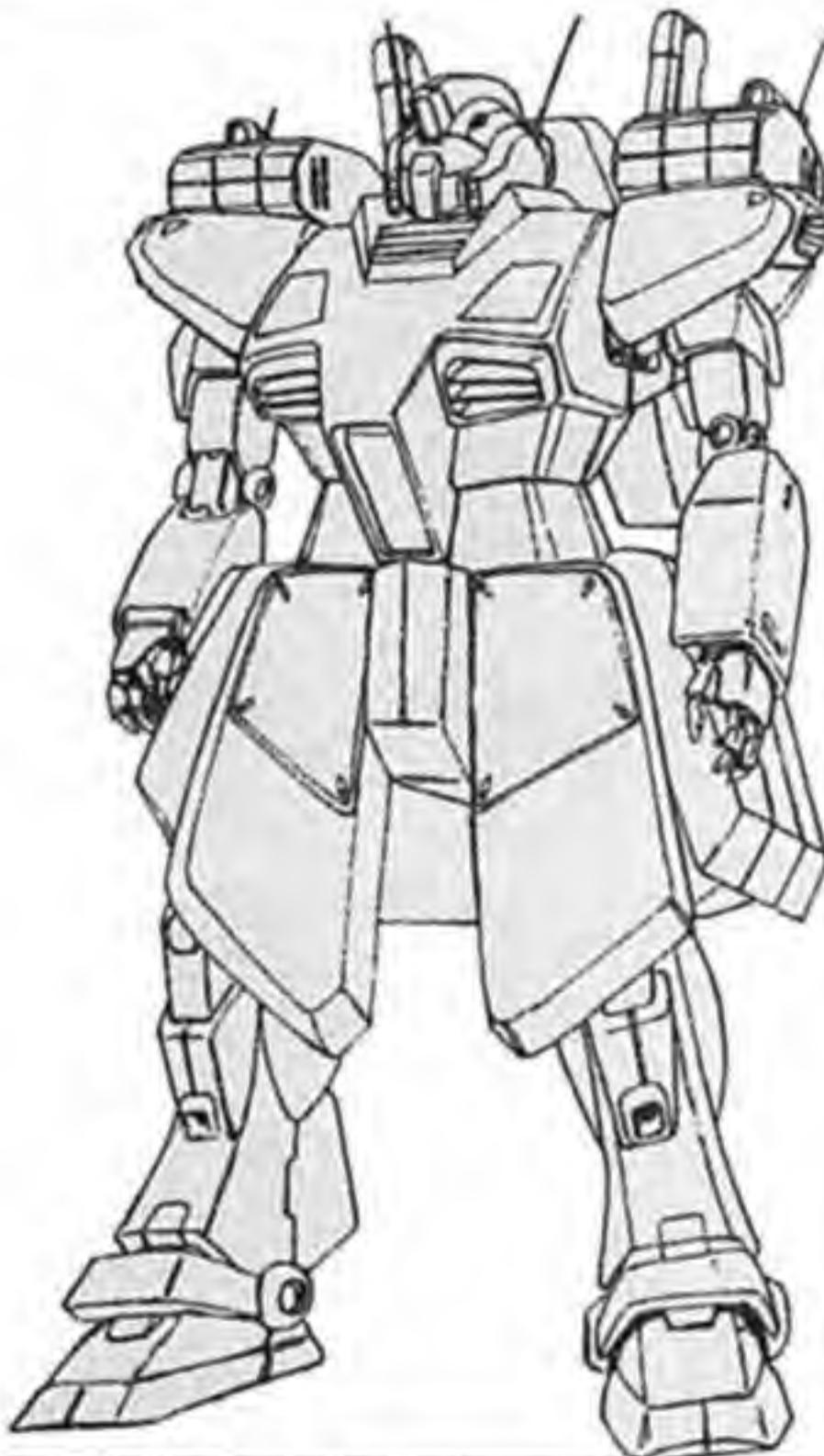
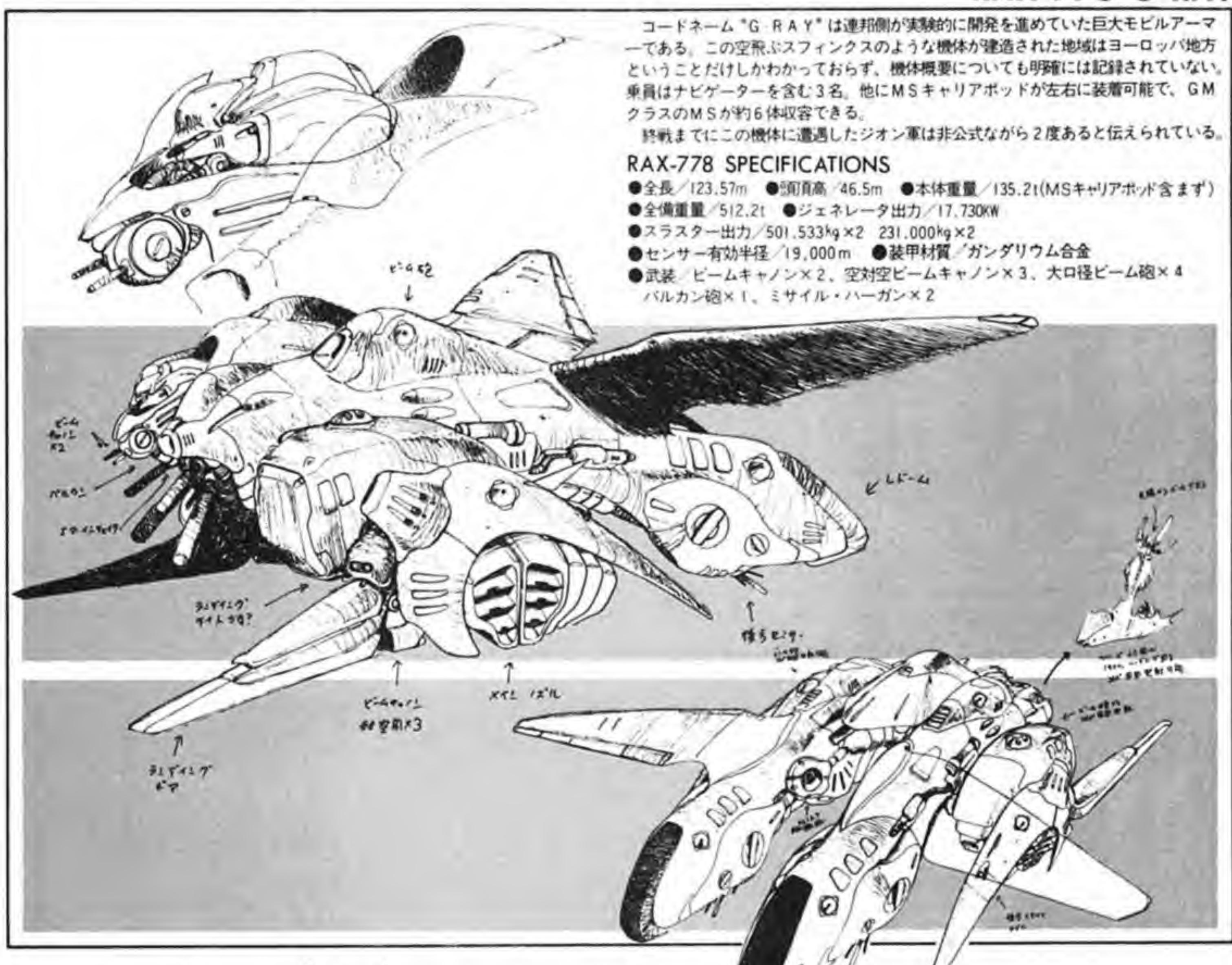


■ 重MS小隊 (サザビー 2機 ギラドーガ 4機 マラサイ 4機) × 1



■ マラサイ小隊 (マラサイ 10機) × 3

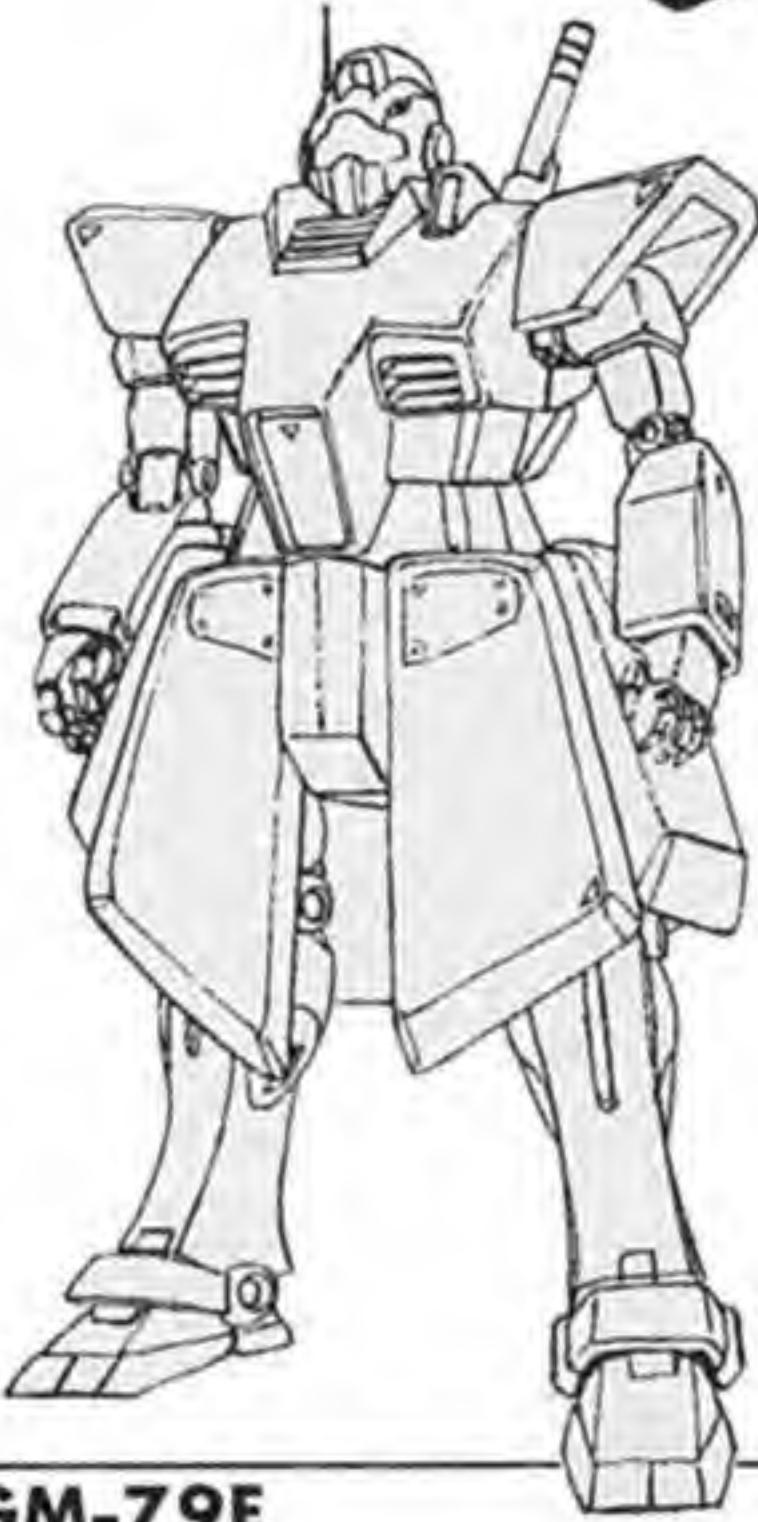
RAX-778 G-RAY



RGM-86T

GMIII(陸戦用重装型)

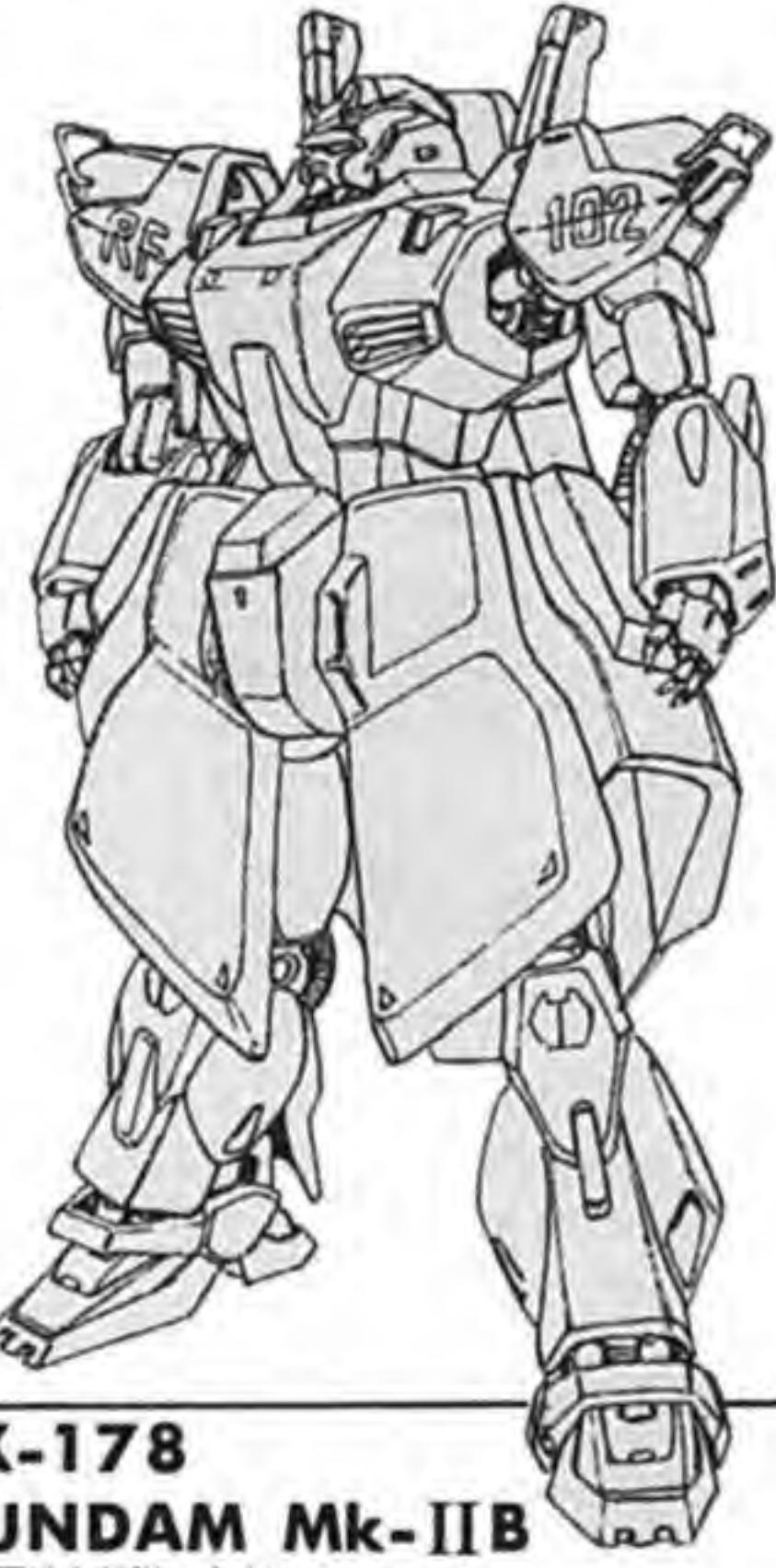
地上用GM-II E型の発展型で各部の装甲を強化し、パワージェネレータも大幅に出力をアップさせたMS。しかし、ガンダムMk-IIを参考にして改良し、部品の共通性を計ったが上手く行かず、既成のMSA-003ネモと性能面ではさほど違わず中途半端な存在となってしまい、次のRG M-89ジェガンへと移行していった。



RGM-79E

GM II

連邦軍空挺型量産MS (実機解説はP.50参照のこと)



RX-178

GUNDAM Mk-II B

連邦軍地上部隊の主力M S (実機解説はP50参照のこと)

連邦軍：地上戦用モビルスーツ

(UC 0091-0093)

The Organization of **FEDERAL FORCE**

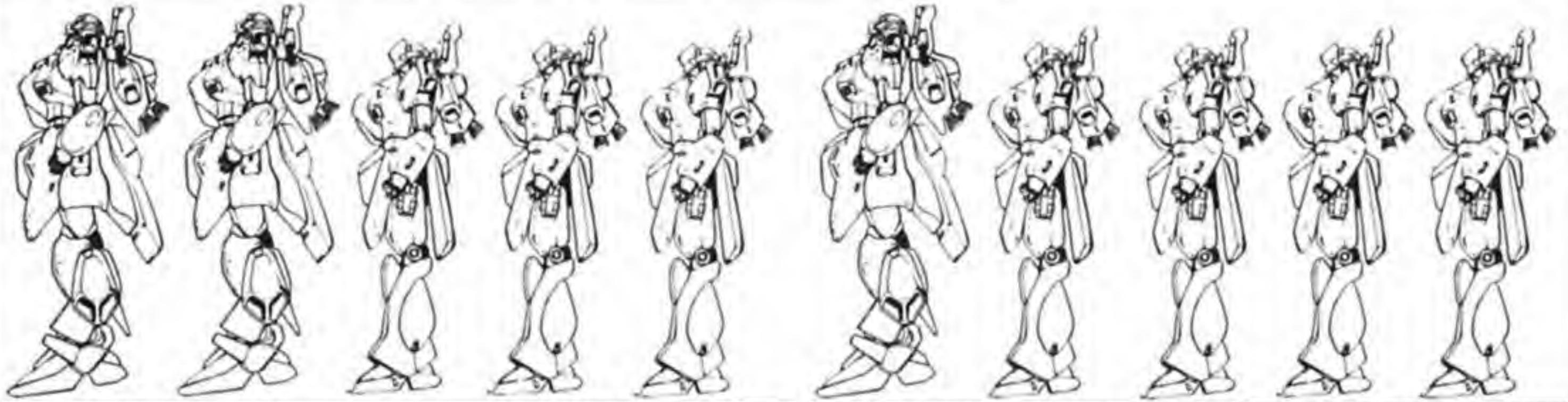
連邦軍部隊編成図
(UC 0092 地上軍)

ネオ・ジオン軍の地球侵攻に対して、連邦側は物量作戦でこれに対抗した。よつて1個中隊のMSの数はジオン側のそれをはるかに越えるものであった。

重MS中隊

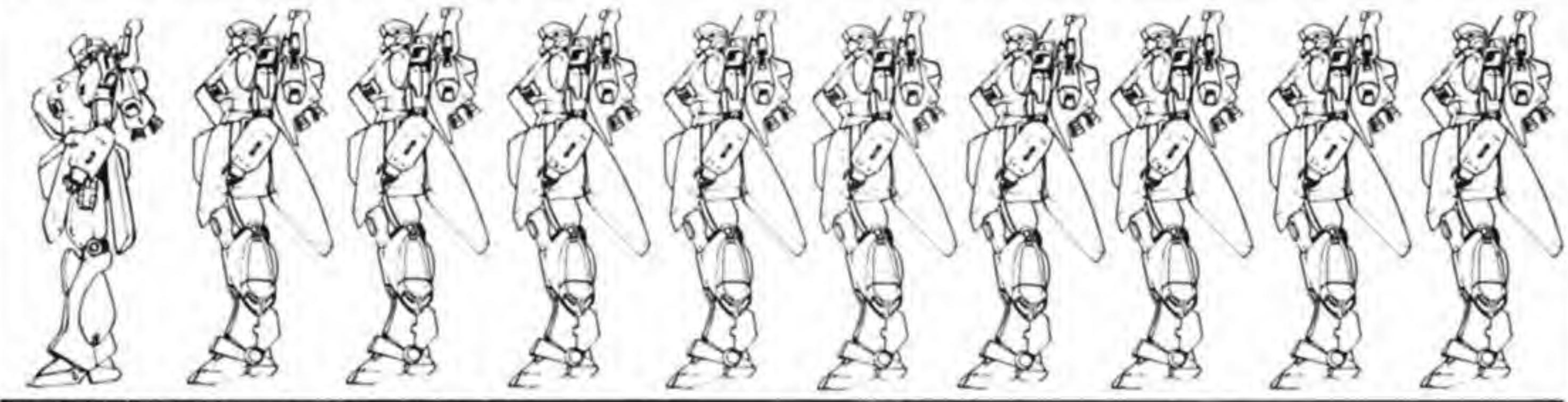
(ヨーロッパ戦線 後期)

- ガンダムMk-II B 5機
- ジェガン20機
- GMII45機

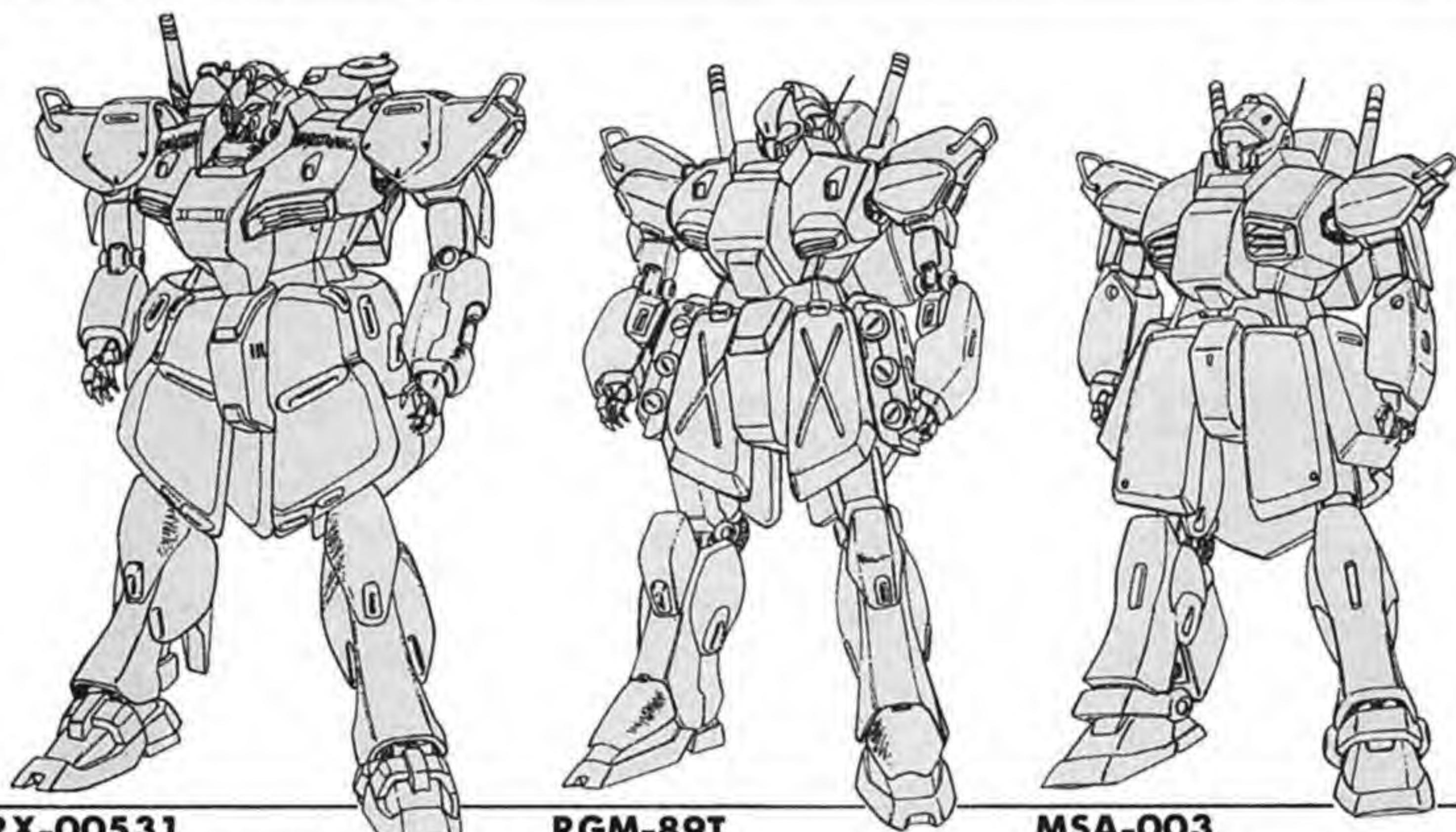


■ 中隊本部小隊 (ガンダムMk-II B 2機 ジェガン3機) × 1

■ 重MS小隊 (ガンダムMk-II B 1機 ジェガン4機) × 3



■ GMII小隊 (ジェガン1機 GMII 9機) × 5



RX-00531

この00531は生産工場における製造番号。先の大戦でのガンダムの活躍が今だに忘れられず、ガンダム神話を崇高する軍上層部により発注された機体。まさに時代を作り出した傑作。実機はあくまでもニュータイプ専用として開発したため、他の連邦のMSをはるかに上回るハイボテンシャルを有する物であったが、大戦中にこのタイプが使用された記録は地上戦においてはない。

RGM-89T JEGAN

連邦軍陸戦用重装型MS
(実機解説はP.51参照のこと)

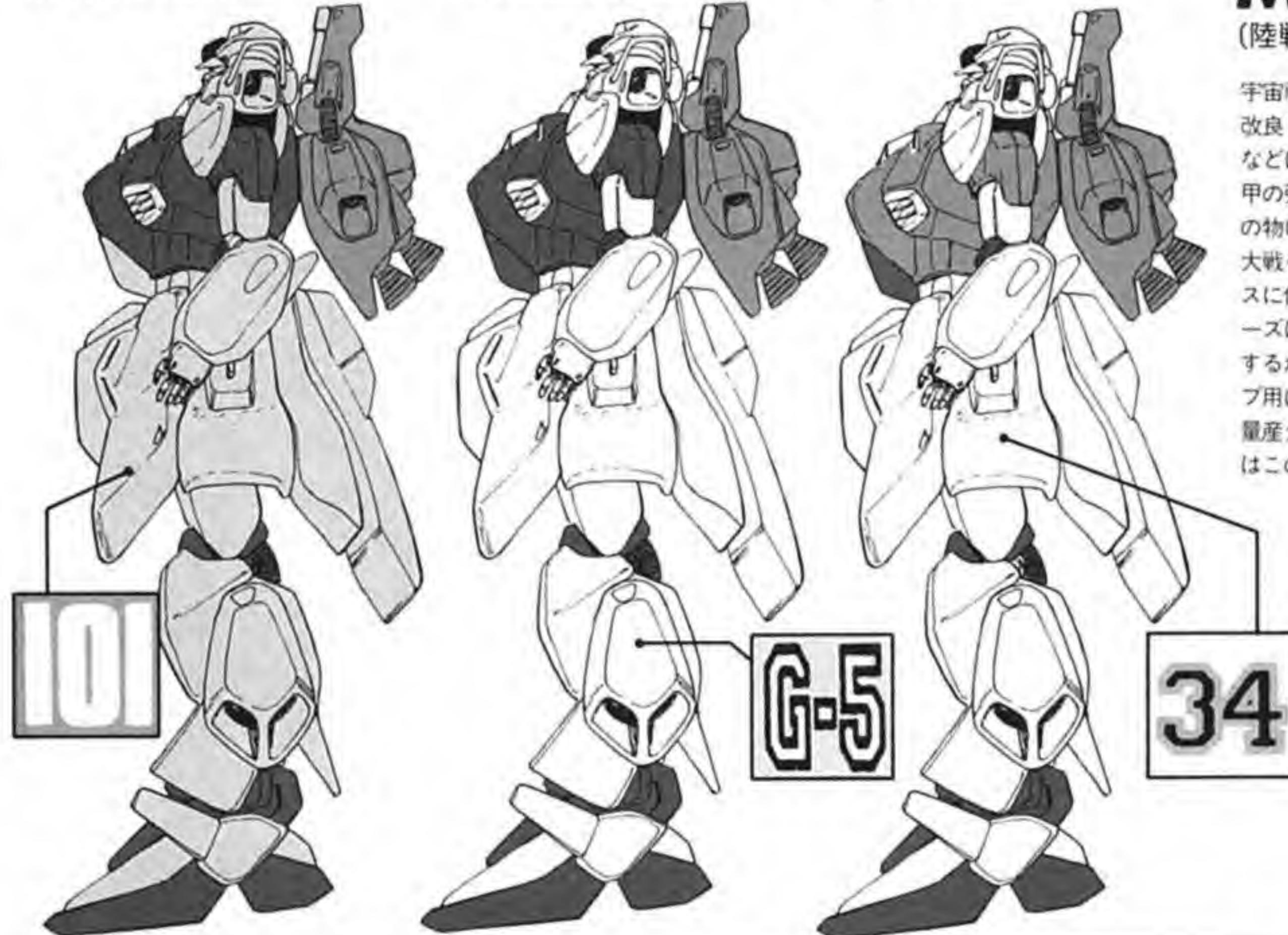
MSA-003 NEMO (陸戦型)

GMIIの重装甲型として開発された機体で機関部およびムーバルフレームはGMII型を踏襲していたため、地上での機動力は著しく低下した。そのためGMIIIの開発が進められたが、GMIII自身もあまりバッとした成果が見られず、このネモの方がジェガンに移行されるまで第一線で長期使用される結果となつた。

北米大陸での第101重モビルスーツ中隊の機体。この部隊を含めアナハイムに近い事から数多くのMK-IIが北米では使用されており、かなりの戦果をあげているが、大記録を上げるようなエースパイロットはあまりいなかった。

ヨーロッパ戦線後期に活躍したクラウル＝スター＝中尉の機体。彼は第101重MS大隊のロードリーエスターの実弟で、宇宙戦から地上部隊に編入して、あっという間に53機もの敵を撃破している。スター兄弟の活躍は今も記憶に新しい。

ヨーロッパ戦線において138機という驚異的な撃破記録を持つ第101重モビルスーツ大隊第3中隊本部の4号機であるロードリーエスター大尉の愛機。ライトグレー、ダークグレーそしてレッドの塗り分け。



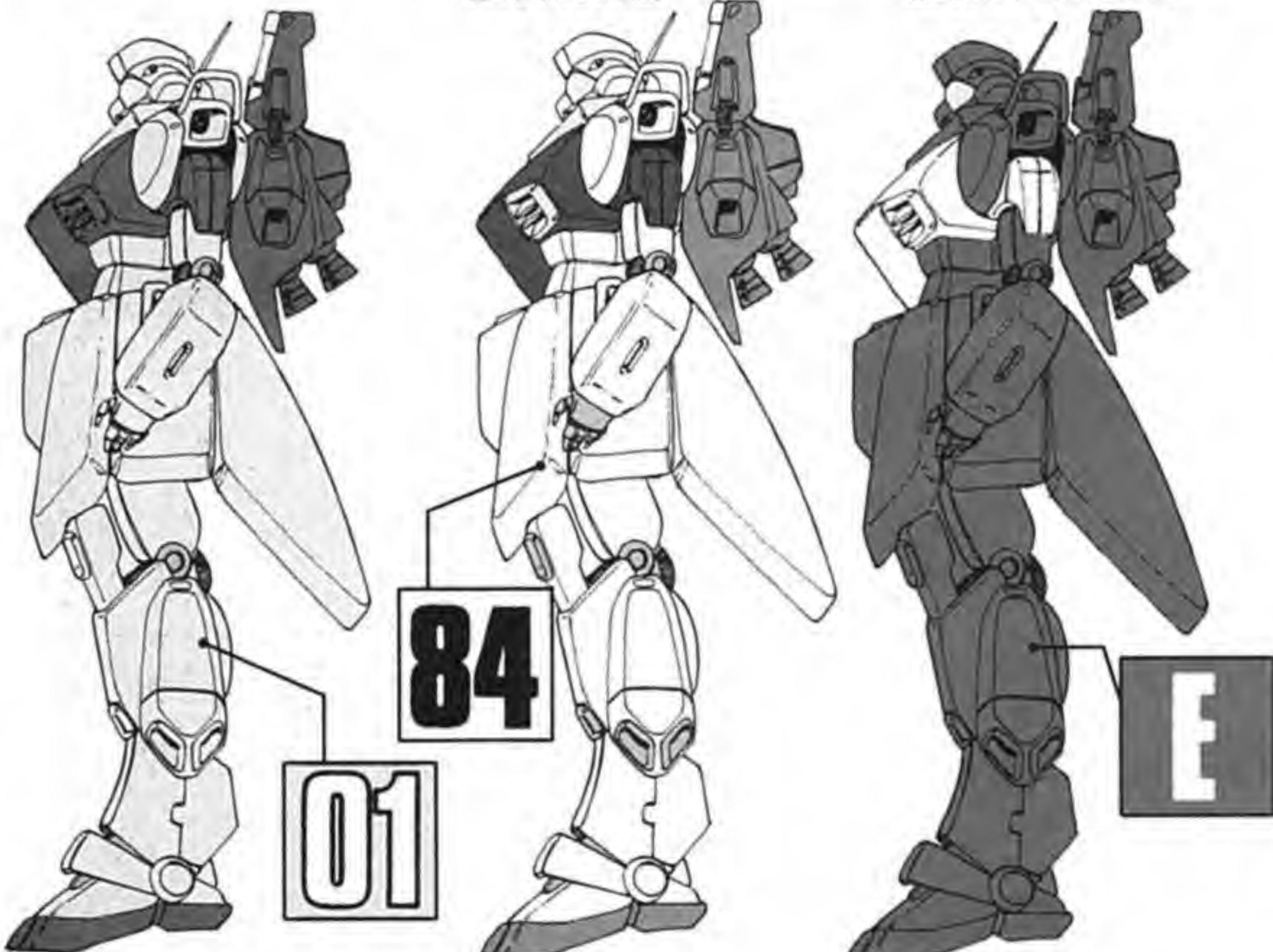
ヨーロッパ戦線の初期に見られた胸の「赤」は早い段階で廃止され、このようなダークグレーとライトグレーの塗り分けに変更され、ジムIII、ネモラの新型と代わるまでこのパターンが使用された。

機体は第71突撃モビルスーツ大隊第5中隊、ジェームス＝キング中佐の愛機。

これもヨーロッパ戦線の初期に見られた最も典型的な塗装パターン。全体を白で塗装し、胸部まわりを赤で塗り分けしている。

機体はネオ・ジオン側に擱された第34突撃モビルスーツ大隊第2中隊第8小隊1号機である。ただし、この塗装の「赤」はあまりにもハデだった為に敵からの目標になってしまった。

ヨーロッパ戦線の初期における第7空挺モビルスーツ中隊の本部機の1つ。全体をブルーグレー、胸まわりをホワイトに塗り分けている。このジムIIに限らず連邦側のモビルスーツは特殊任務と専用機をのぞいては必ず胸の部分を塗り分けしており、これは前大戦以前からの流れであるとともに、連邦側機体の識別としても活用されているためである。



RX-178 GUNDAM MK-IIIB

(陸戦用重装型)

宇宙戦用ガンダムMK-IIを陸上用に改良した機体。基本的な性能、火力などはすべて宇宙用と同じだが、装甲の強化とバーニアをすべて地上用の物に変更している。

大戦を通じて活躍し、特に士官クラスに使用されていた。ガンダムシリーズはこの後、各種の発展型が存在するが、そのほとんどがニュータイプ用に開発された実験機だった為、量産タイプとして戦場に送られたのはこのMK-IIのみである。

RGM-79E GM II

(陸戦型)

大戦の初期から中期にかけて、連邦軍地上部隊で大量に配備されたのがこのジムIIのE型である。先の大戦のジムの改良型として開発されたジムIIシリーズを地上戦用に改造したもので、スカートの大型化と、それにともなう推進能力のアップを行なっている。

しかしながら、ジムIIでもパワー不足のために後にジムIII、さらにはネモヘと発展していくことになる。

RGM-86T JEGAN (陸戦用重装型)

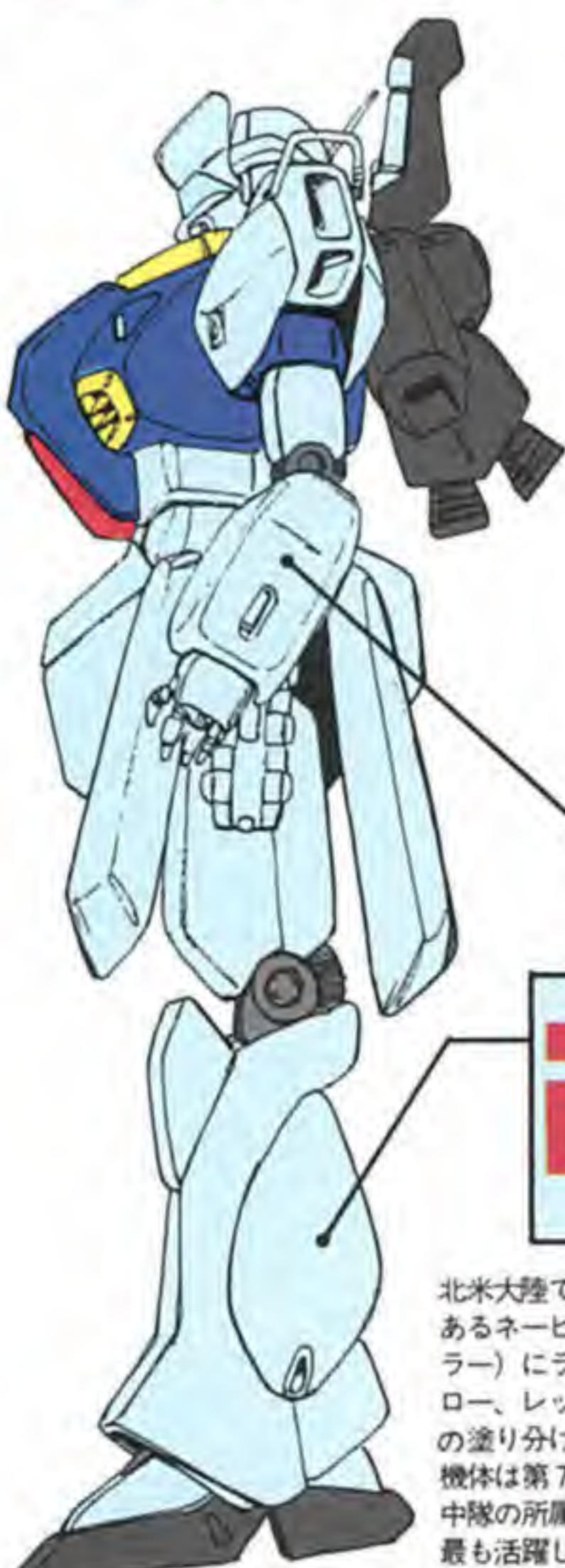
ジム系モビルスーツの後継機として開発された汎用モビルスーツ。外見はジム系を踏襲しているが、まったくの新設計の機体なため、今までにジム系で泣き所であった出力をアップ、さらには重火器が使用できるようになった。陸戦用のT型は大戦の後期から各部隊に配備され、ジムII、ジムIII、ネモといった旧型機と逐次機種転換がおこなわれていった。



森林区域（ヨーロッパ北部）での塗装。全身をカーキドライブの単色で、部隊によってはこの上からブラックグリーンなどで迷彩をしている場合がある。第110-125重モビルスーツ大隊が使用した。



ヨーロッパ戦線の後期に初めて配備された際の塗装パターン。ニュートラルグレーにオリーブドライブの塗り分け。パイロットのハッチ部分をレッドで塗装している。部隊ナンバーは赤に黄のチ取りのあるもので、この機体は第9重モビルスーツ大隊の所属機。

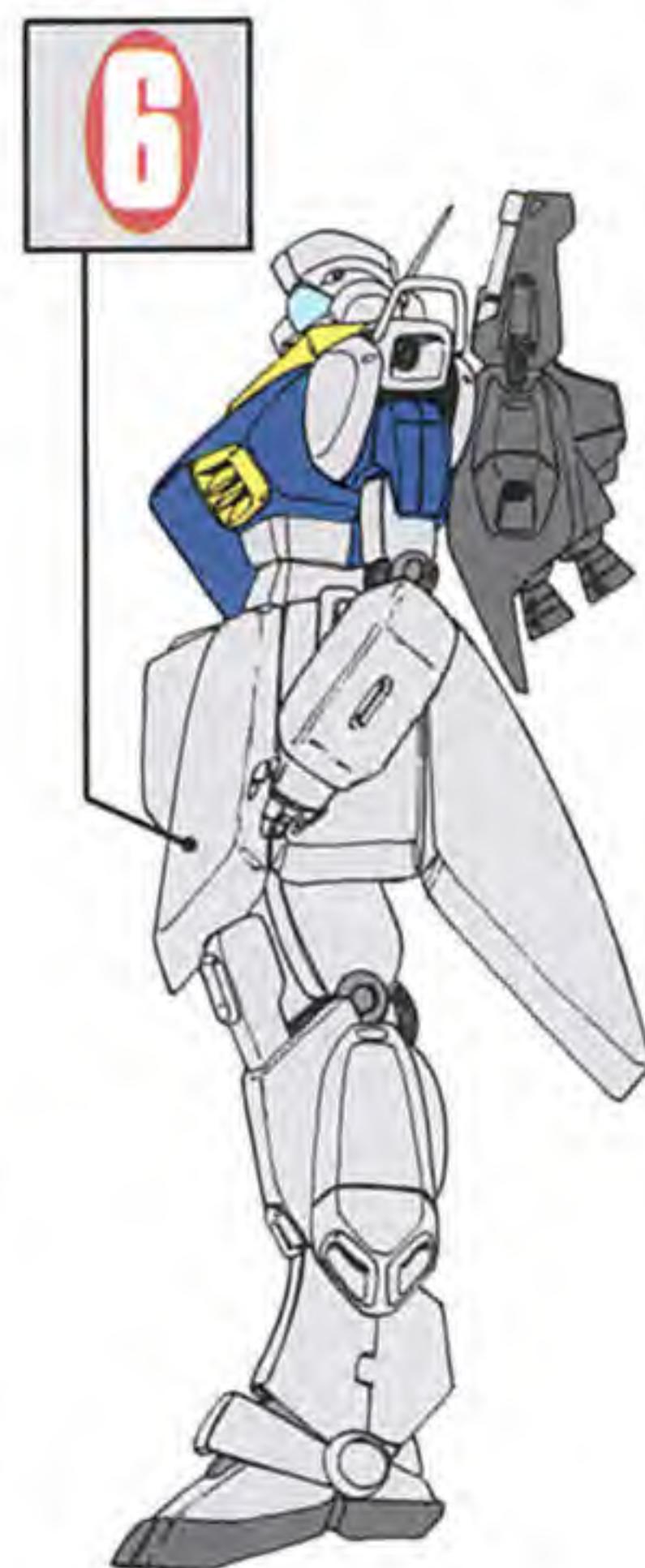


北米大陸での基本パターンであるネーピーブルー（連邦カラー）にライトブルー、イエロー、レッド、ダークグレーの塗り分け。機体は第7機甲モビルスーツ中隊の所属で、大戦の後期に最も活躍している。



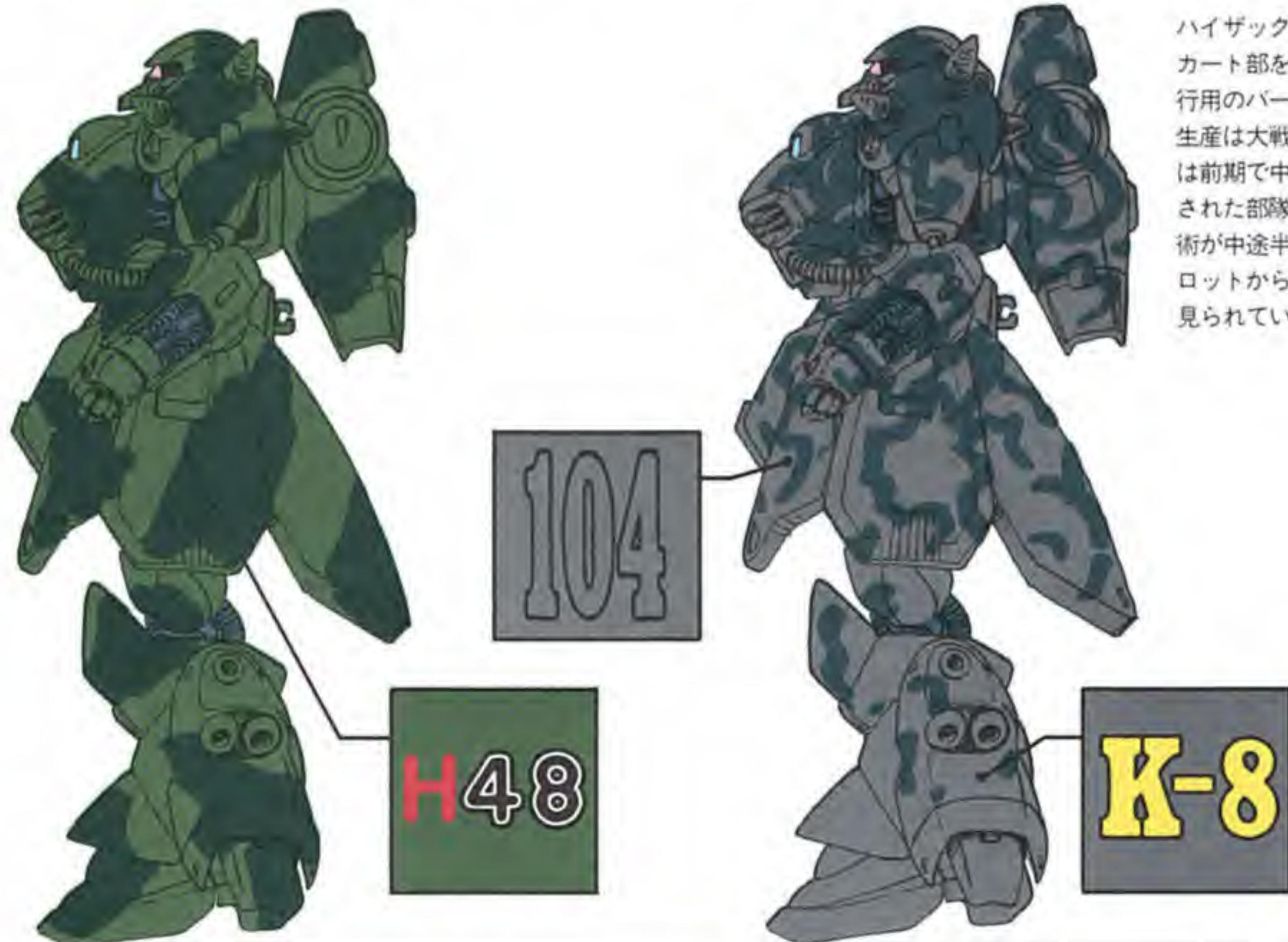
ヨーロッパ戦線における第71空挺モビルスーツ中隊の迷彩パターン。ライトグレーにフィールドブルーでの大きなパターンをシェイドして塗り分けられている。同色によるインクスポットも試されたが、ネオ・ジオン側に同様のパターンがあったため、採用されなかった。

北米大陸での基本パターンである通称「連邦ブルー」と呼ばれているネーピーブルーとライトグレーによる塗り分け。機体は第6機甲モビルスーツ師団のものである。



ヨーロッパ侵攻作戦の初期に最も多く見られた迷彩パターンで、ブラックグリーンとダークグリーンの2色による塗り分け。左右は非対称で特殊な役割を果たす機体以外はヨーロッパにおいてマラサイに代わるまで使用されている。また、本格的な迷彩もこの頃から始まっている。この第48空挺モビルスーツ中隊もヨーロッパ戦の初期に活躍した部隊で、連邦のMSを40機以上も撃破している。

ネオ・ジオン軍のヨーロッパ侵攻作戦の初期に見られた夜戦用の迷彩パターン。ライトグレーにダークグレーの塗り分け。初期のヨーロッパではこのタイプのハイザックが数多く投入され、連邦側の基地を後方から攪乱し、大きな成果を上げている。中期以降は同様の迷彩をマラサイに見る事ができるが、偵察用に改良されたD型も一部で見られている。



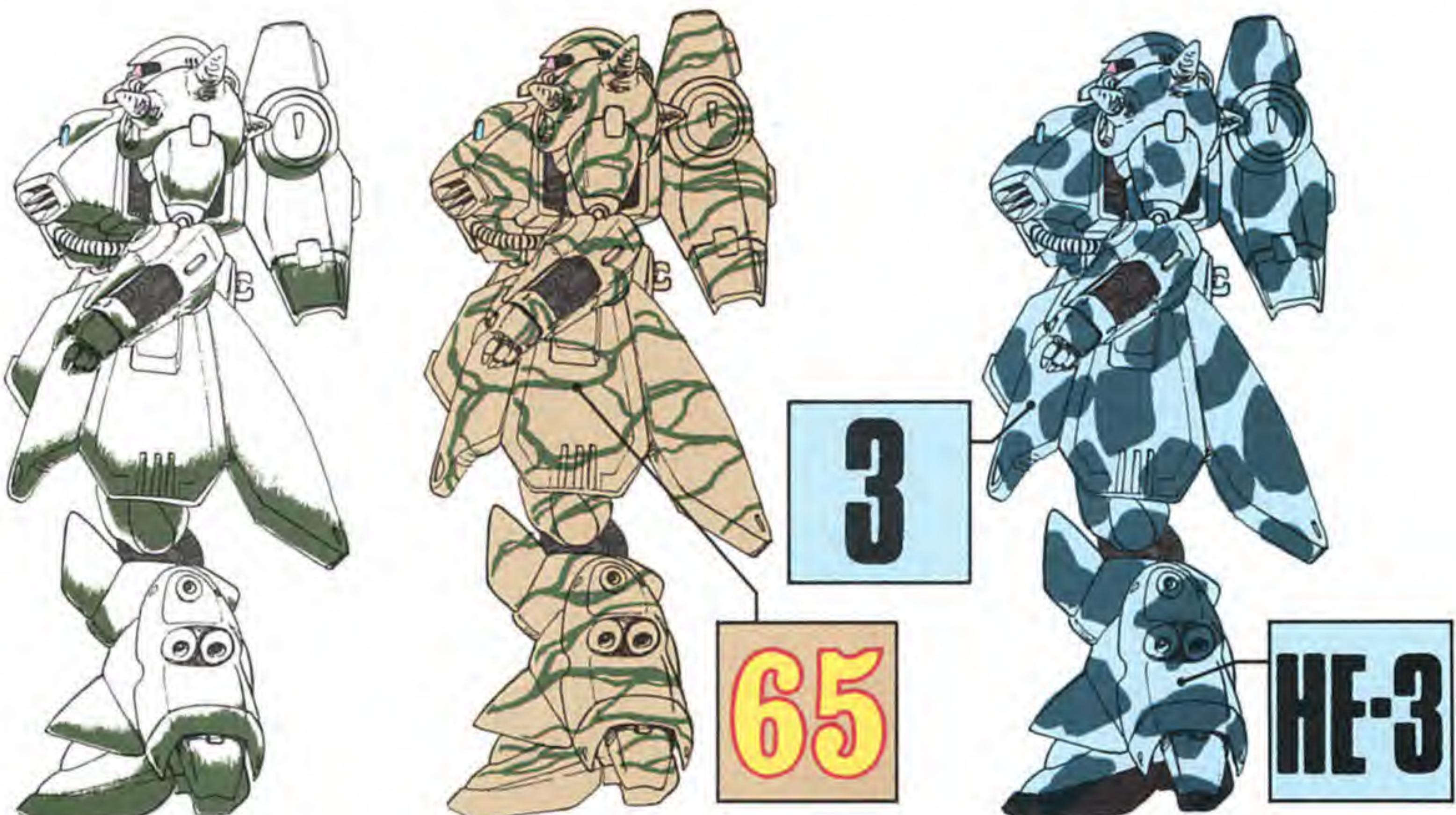
ロシア-ヨーロッパ戦線の冬期に各地で見られた典型的な冬期迷彩。初期のマラサイD型は迷彩が本格的に導入されるまで、基本色をダークグリーンの単色としていることが多くこれにオフホワイトの水性塗料で現地にて塗っていた。特に決められたパターンは存在していないが、戦闘中に少しずつ塗装がはがれこの様なパターンに見えることが多かった為にこのように記録されている。

ロシア南部戦線時に参加したハイザックD型だけで編成された第65突撃モビルスーツ中隊の迷彩パターン。ダークイエローにダークグリーンの糸状の塗り分け。ただし、この隊は連邦側の量産型ガンタンクの集中砲火を浴びて42機のうち3機しか生存しなかった悲劇的なエピソードを残しており、中隊長エリック＝スカンメルはかろうじて生き残り、その後マラサイで33機を撃破した記録を持っている。

MS-106 HIZACK Ausf D

(陸戦用強襲型)

ハイザックD型は宇宙戦用のB型を軽量化し、スクート部を約3倍に大きくしたタイプで、地上走行用のバーニアを強化して運動性を高めている。生産は大戦の初期から中期にかけてだが、実際には前期で中断しており中期以降はマラサイに移行された部隊が多い。またジオン、連邦の双方の技術が中途半端に混り合った機体だった為に、パイロットからも人気がなく、大戦後期にはほとんど見られていない。



ヨーロッパ侵攻作戦の中期における第3空挺モビルスーツ中隊の迷彩パターン。ライトブルーにフィールドブルーの大きな斑点模様の塗り分け。この時期から各部隊とともにハイザックからマラサイに移行を開始しており、この迷彩パターンもわずか1ヶ月と非常に短かい期間しか使用されておらず、マラサイ以後はこの塗装色による迷彩パターンは使われた記録はない。

北アフリカ戦線における第51突撃モビルスーツ中隊の塗装パターン。後の砂漠戦での基本色になったデザートイエローに左肩アーマー、両腕のニーアーマー、両脚のブロックをサファリオレンジという鮮かな色で塗り分けられている。砂漠戦では発展型であるI型が後期に使用されているが、この第51突撃MS中隊に見られた様なサファリオレンジの塗り分けが左肩だけに見られている。



オーストラリアで展開したハンマー・ロックオペレーションに参加した第33重モビルスーツ大隊の機体。迷彩パターンはダークイエローにレッドブラウンのインクスポット。場合によってはスカート部をすべて特殊セメントによるツインメリットコーティングを施しているが、これはパイロットの好みによる物で全機ともこのパターンではない。またダークイエローの単色も存在した。

ギラ・ドーガ登場後もヨーロッパの各地ではG型をそのまま使用するパイロットが多く、この迷彩パターンも大戦の後期～末期にかけて多く見られたもの。下地は後期ヨーロッパ戦線で基本色となった1つであるジャーマングレーで、この他にもオリーブドラブに同様のインクスポット迷彩をしている機体が存在した。左腕のスローガンの「Peace!」はタバコの名称をそのまま使用したという説もある。



地中海沿岸のトブルクにあった連邦第123機甲MS旅団を強襲した際のネオ・ジオン軍第74突撃モビルスーツ中隊の迷彩パターン。ライトブラウンの下地とカーキは、はっきりとした塗り分けではなく、シェイドされている。第74突撃MS中隊はその後マラサイからギラ・ドーガの砂漠戦仕様に変更したが、連邦側の新型MS大隊に全滅させられ、再びマラサイをレストアして使用した記録がある。



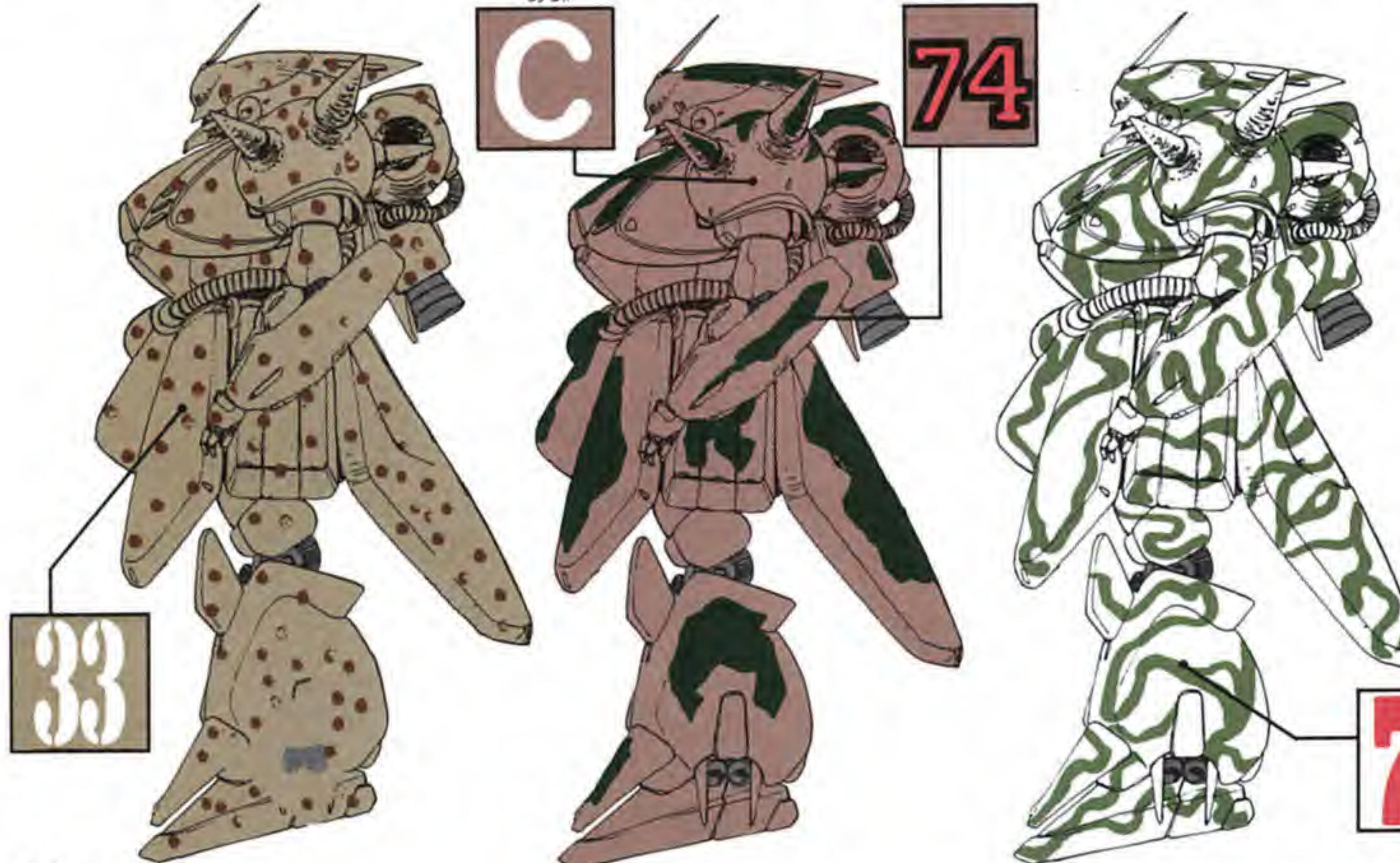
MS-108 MARASAI Ausf G

(陸戦用強化型)

宇宙戦用に開発された量産型モビルスーツ、マラサイE型を地上戦用に改装したもの。マラサイE型はマラサイにおける最初の量産タイプで、プロトタイプからD型までの短所をすべてクリアした完成度の高い機体となっている。特に宇宙空間での活躍はめざましく、ハイザックの旧式化にともなって大戦の中期までかなりの生産数を記録している。また、のちにギラ・ドーガが登場しても、相変わらずパイロットからの人気は高く、末期まで使用されていた。

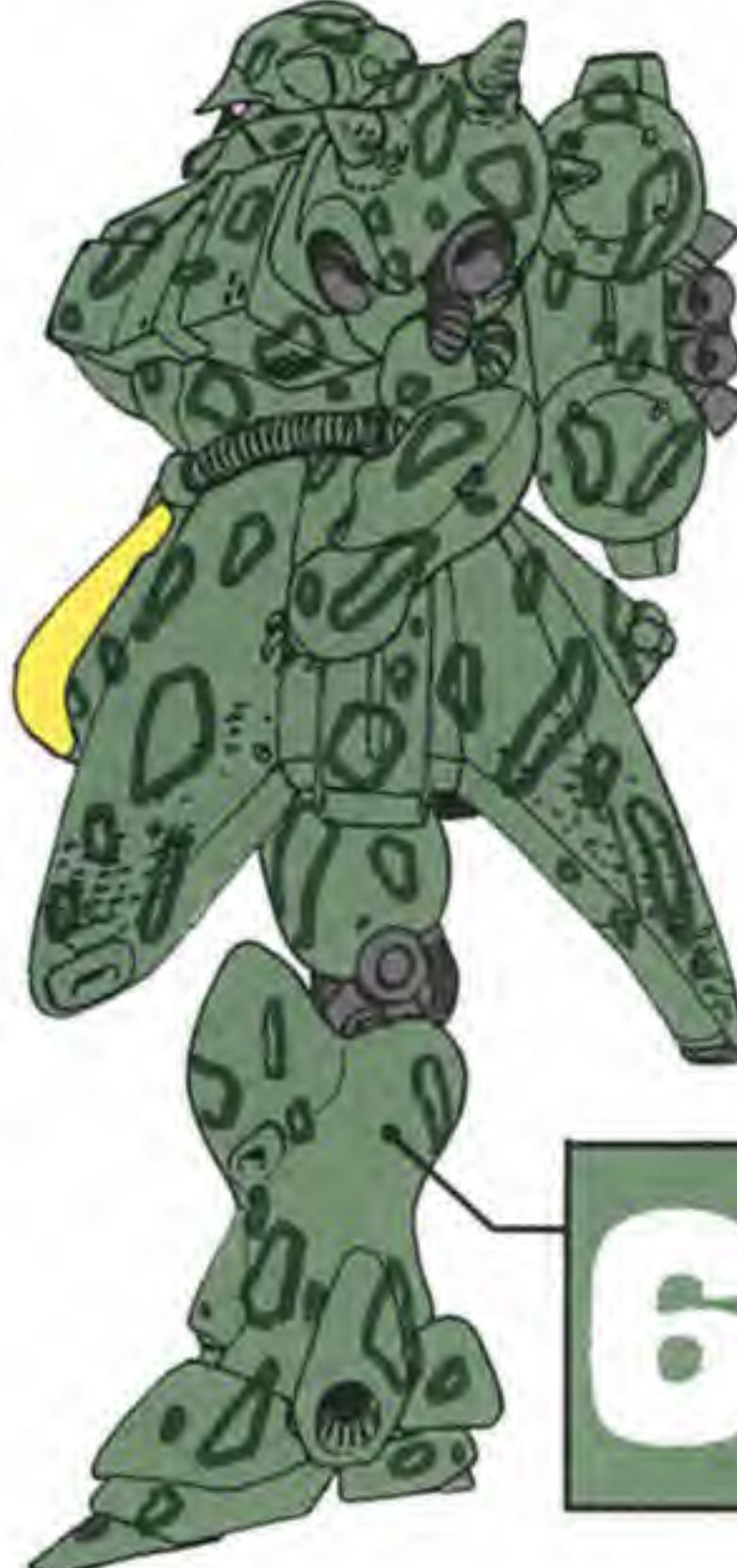
このG型は地上侵攻作戦の際に急場塗装に作られたタイプで、その後のH、I、J型へと発展していった。

カナダから北米にかけて展開した第77攻撃モビルスーツ大隊の冬期迷彩パターン。全身をオフホワイトの水性塗料で塗装した上にダークグレーにより波線状の模様が施されている。ネオ・ジオン側の隕石落としの影響で元来寒冷地だった地域がさらに悪化。その為、ほぼ1年を通して雪が残っているといった所が多く、モビルスーツも1年の大半を冬期迷彩していることが多かった。

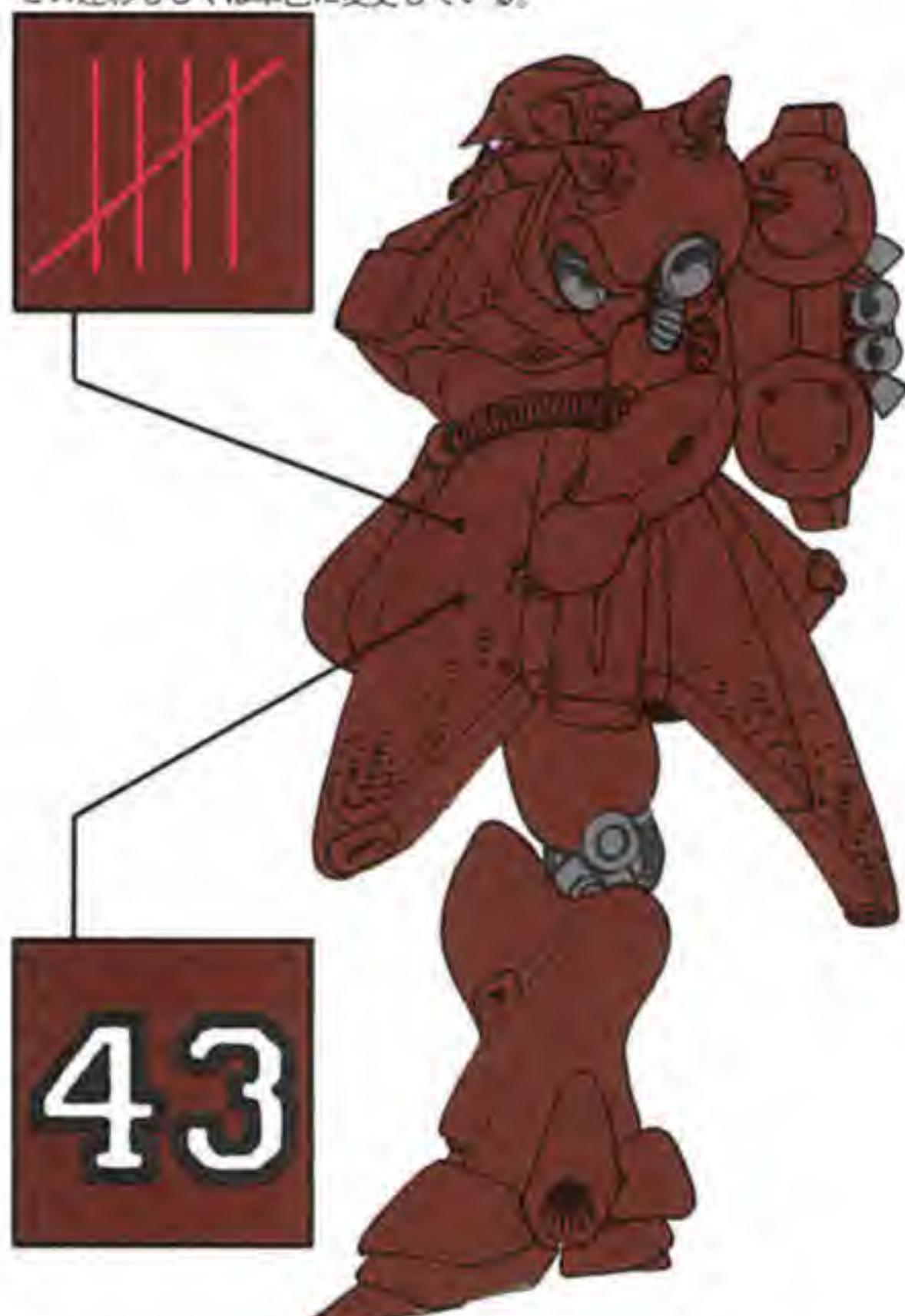


北ヨーロッパで展開した第61重モビルスーツ中隊の1機。オリーブグリーンと同色の2段明るいリング状の迷彩パターン。森林での迷彩には何種類かのパターンが存在したが、この迷彩は特殊なタイプ。アンダーガードのイエローの塗装はこの中隊のパーソナルカラーで、中隊長エリオット＝オコーネルが最愛した妻の大好きな色だった為と言われている。

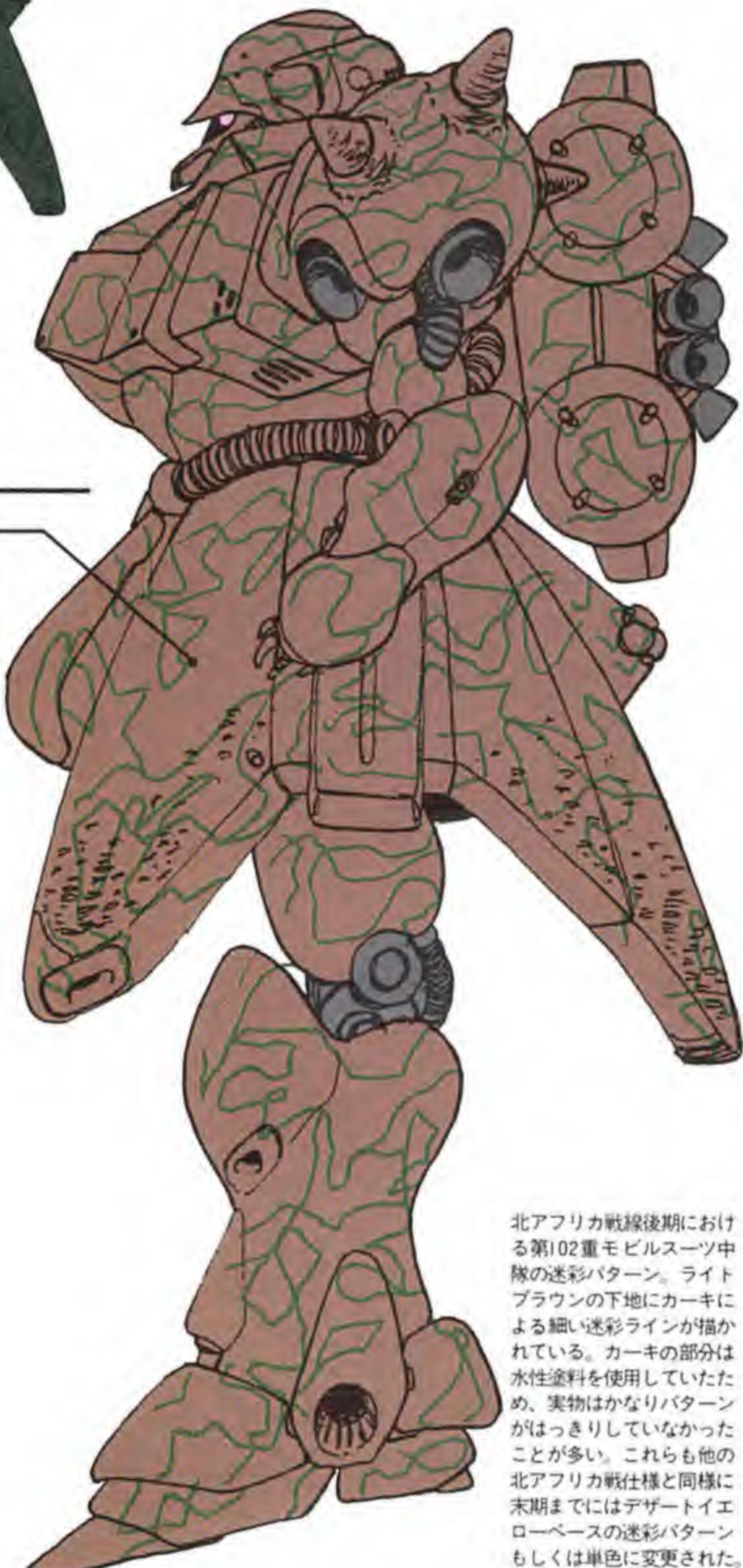
北米における第12重モobilスーツ中隊長カウネル＝グスマン機。アンダーガードの白は彼のパーソナルカラー。通常中隊長クラスでも頭部にエンブレムを付ける場合があったが、この地域では指揮官クラスも含めて、すべて塗装によって区別した。全体のフィールドグレーはネオ・ジオン軍兵士の軍服と同じで、さながら巨大なジオン兵といったところだろうか。



北アフリカ戦線における第43モobilスーツ中隊の1機。砂漠戦用に全体をレッドブラウンで塗装。ただし現存するほとんどの第43中隊の写真の色が少の汚れによってデザートイエローの様に見えたため、最近までレッドブラウンの単色である事はあまり知られていなかった。もっともこのカラーリングも一時的なものらしく、大戦末期にはデザートイエローとの迷彩もしくは単色に変更している。



102



AMS-119A1 GEARA DOGA

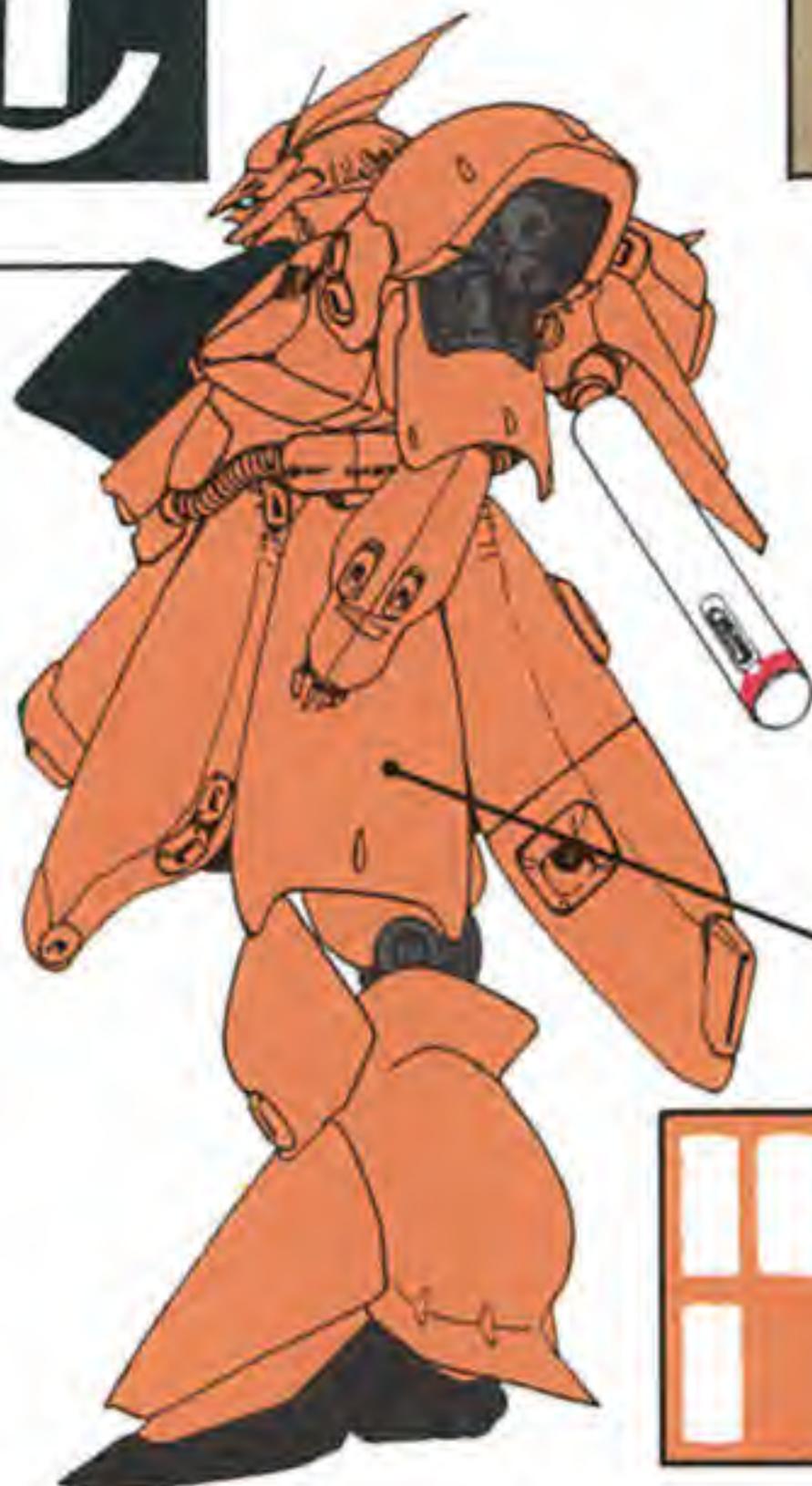
(陸戦用重装型)

連邦軍側の量産型モobilスーツに性能面やその数の多さで対抗出来なくなってしまったマラサイなどの中型汎用モobilスーツの後継機として開発、量産されたのがこのギラ・ドーガである。

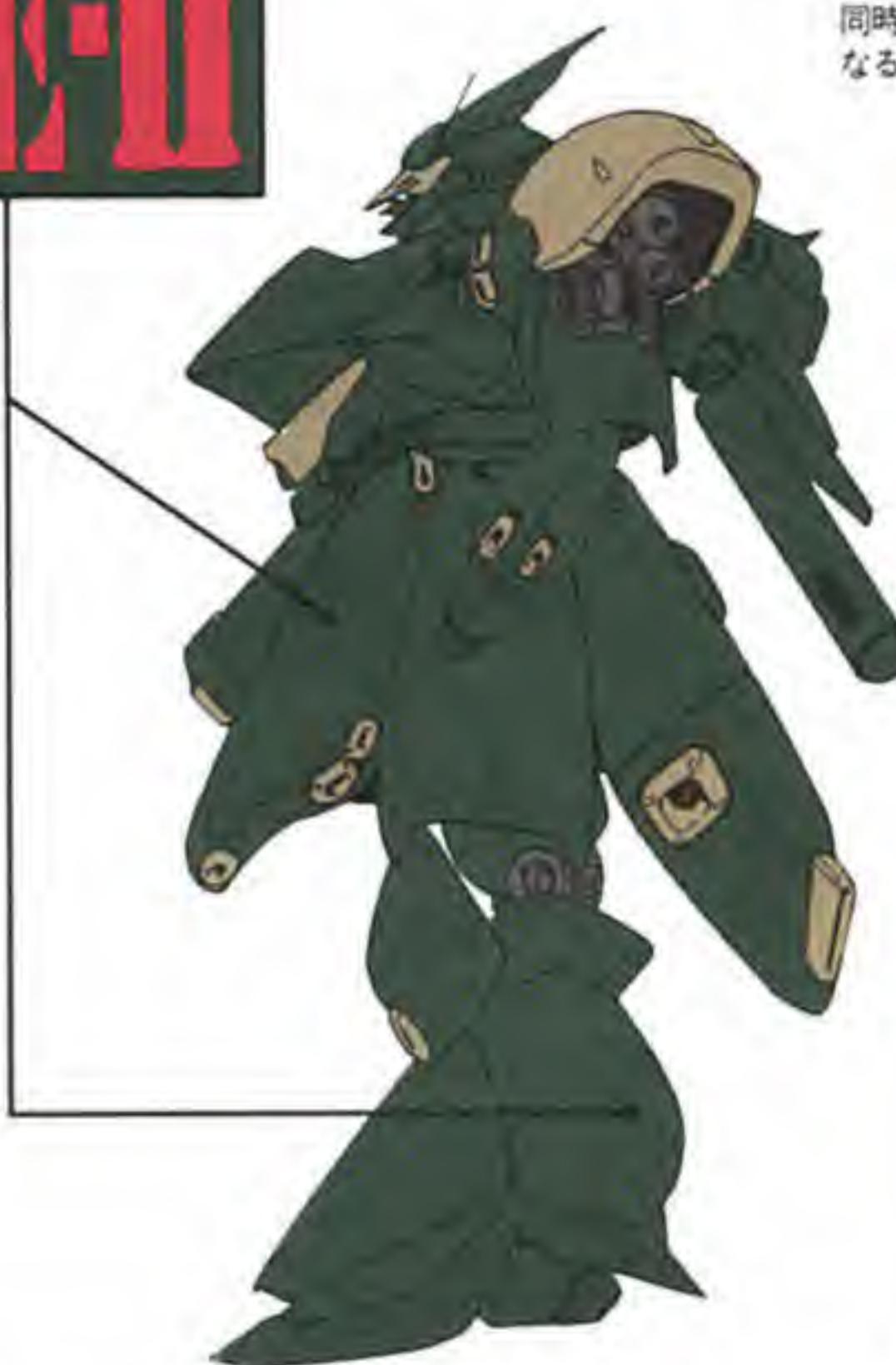
ギラ・ドーガには旧ジオン軍の名機ザク同様に数多くのバリエーションが存在するが、このA-Iタイプは火力の増大と装甲の強化の2つのポイントを拡大したタイプで、ノーマルのギラ・ドーガの1.5倍程のパワーを有する。ヤクト・ドーガがニュータイプにしか使用できない特殊なタイプに比べて、このA-Iは大戦末期まで配備され、数多くエースパイロットを生んでいる。

北アフリカ戦線後期における第102重モobilスーツ中隊の迷彩パターン。ライトブラウンの下地にカーキによる細い迷彩ラインが描かれている。カーキの部分は水性塗料を使用していたため、実物はかなりパターンがはっきりしていなかったことが多い。これらも他の北アフリカ戦仕様と同様に末期までにはデザートイエローベースの迷彩パターンもしくは単色に変更された。

北アフリカ戦線で最も多く見られた砂漠地帯用塗装。これは最初に編成された北アフリカ第1重MS師団ヨハニ・ブリッツ師団長の乗る1号機。胸のマークの上下に分かれた「O」の文字は「Orange Mann(オレンジ野郎)」の頭文字からきている。プロペラントタンクは白に赤い1本線が入っている。ただしあまりにも原色に近かった為、末期にはデザートイエローの単色に変更されている。



ヨーロッパ戦線で最も標準な塗装パターン。全体はオリーブドラブの単色で、部分的にバフの塗り分けが行なわれている。特に森林の多い地域でカムフラージュネットと併用されている。大戦中の全般に渡って使用されているが、地域によってはバフによる塗り分けに代わって黒とオリーブドラブのパターンによる夜間戦闘用も数多く見られている。その場合は師団ナンバーはグレーになる。



中国南西部で見られた迷彩パターン。全体にニュートラルグレーの下地にオリーブドラブによる網模様による非常に珍しい迷彩である。アジア方面の基本色は大戦の初期から中期にかけてはブラックグリーンの単色で、中期から後期にかけてはオリーブドラブに変更されている。この塗装は冬期迷彩パターンのバリエーションの1つで、同時期の冬期迷彩パターンとは異なる。



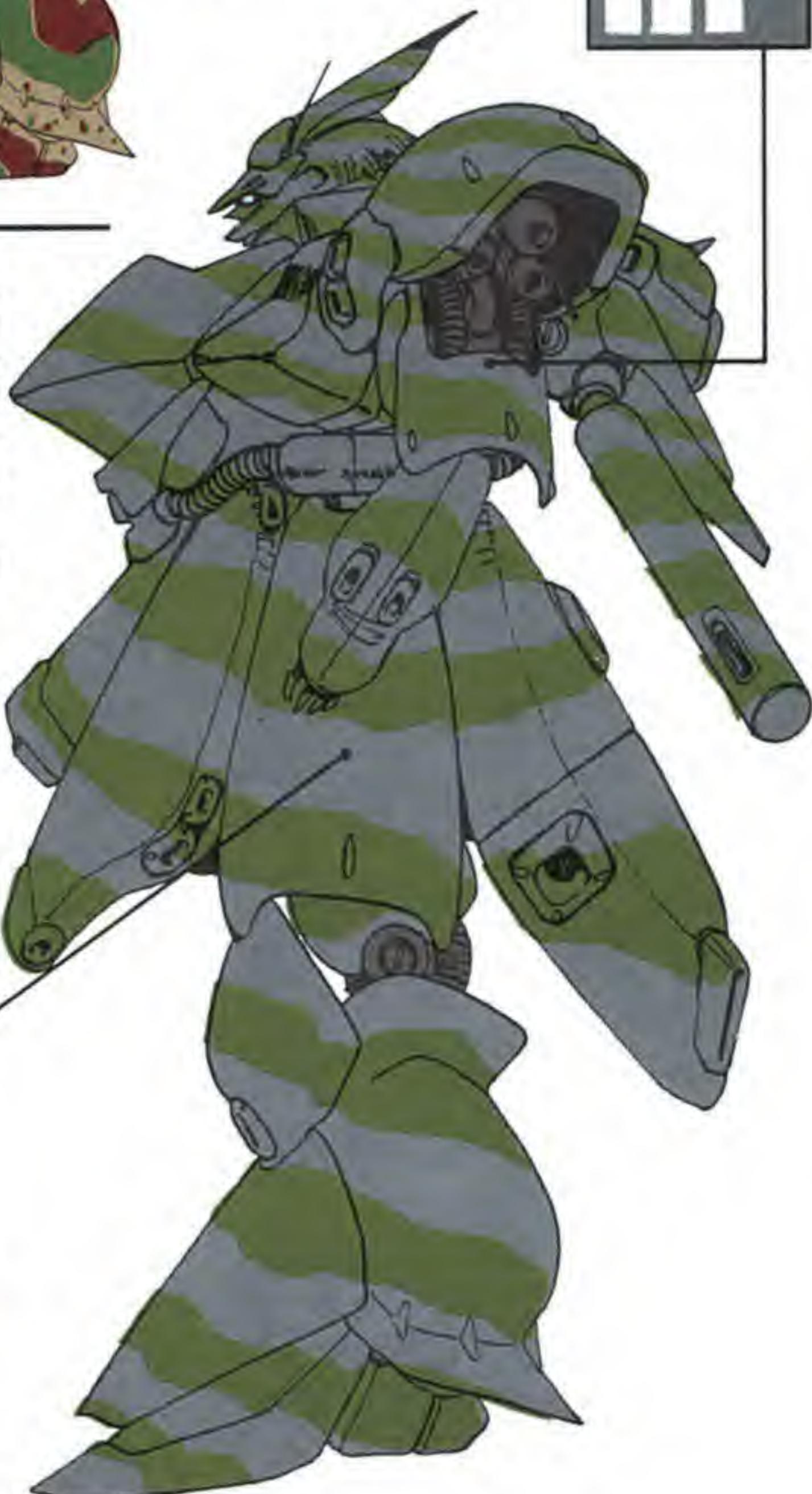
大戦中期にヨーロッパ戦線で見られた迷彩パターン。ダークイエロー、レッドブラウン、ダークグリーンの3色による塗り分けに、細かい斑点模様が施されている。師団ナンバーは赤に白フチの大きな文字で前部左側のアーマーに描かれている。工場で塗装される場合が多いが、迷彩のパターンに関しては現地において他のモビルスーツがマニュビレーターを使って行ったという事実もある。

AMS-04B SAZABI

(陸戦用重装型)

ニュータイプ用に開発されたサザビー(MSN-04)を通常指揮官クラスが使用出来るように試験的に開発、生産されたタイプ。背部に装着するファンネルポッドを取り外し、ウェイトバランスを改良して地上での運動性(走行性)を高めている。さらに全身の装甲を大型化、火力も増大している。大戦末期にはネオ・ジオン軍の物資不足から最終生産数は89機と以外に少ない。

北米大陸からアフリカ、アジア方面と幅広い地域に配備されている。





途中段階でのジャギュア。頭部、胸部、バックパック、スカート類はブロック小僧を芯にワーク製のポリバテ“モリモリ”で製作。肩アーマーブロック、上腕のバーツはキャスト取りした物。他にギラドーガ、サザビーのバーツ、黒く見える部分は平泉洋行の黒いキャストで複製した物である。



SIDE OPERATION
OF
THE ZION
0092



PMS-007

JAGUAR

1:144scale Full scratch build
Modeling: Yukihisa Takami

劇中でフレデリック・F・ブラウン大尉が乗った試作機。

この機体のデザインは近藤和久氏による完全オリジナルのMSで、主人公が乗るのに相応しい重量感のあるフォルムとディテールを持つメカである。

製作はフルスクラッチビルドで、いろいろな造型素材を使用して構成。途中段階での写真を見ていただければそのことがわかるだろう。

▶製作記事P68~69



SIDE OPERATION
OF
THE ZION
0092



PMX-005

BREDA

1:144scale Full scratch build

MS-108G

MARASAI

1:144scale BANDAI kit conversion

Modeling: Masaru Kamata

クレイが劇中で乗っていた試作機で、ジ・オIIの小型版MS。

ジ・オに似たグラマラスなフォルムを持つブレッダはブラウンの乗るジャギュアと共に最後までG-RAYと戦闘をくりひろげた。

作品はバキュフォームパーツを主体にしたフルスクラッチビルドで、大型のスカートが巨大感を強調している。

また、マラサイG型はバンダイ製のキットをスカートを中心に改造。頭部はシェイプアップした。

▶製作記事P70~71





AMS-04B

SAZABI

1:144scale Full scratch build
Modeling:Ken-ichi Nomoto

劇中では墜落するガウに破壊されてしまいあまり出番がなかったサザビー。近藤版の日本型は“地上用陸戦型”として重戦車のイメージでアレンジされている。第二次大戦のティーガーのような感じだろうか。

作例はキットベースとはいえ、ほとんどが流用パーツと新造パーツによるもので、フルスクラッチビルドに近いといつていいだろう。▶製作記事P72~73

**SIDE OPERATION
OF
THE ZION
0092**





6月号に登場した際のギラ・ドーガ。各部のディテールの違いを見ていただきたい。塗装はダークイエロー、ダークグリーン、レッドブラウンの3色によるアンブッシュ迷彩。



SIDE OPERATION
OF
THE ZION
0092



AMS-119A1

GEARA-DOGA

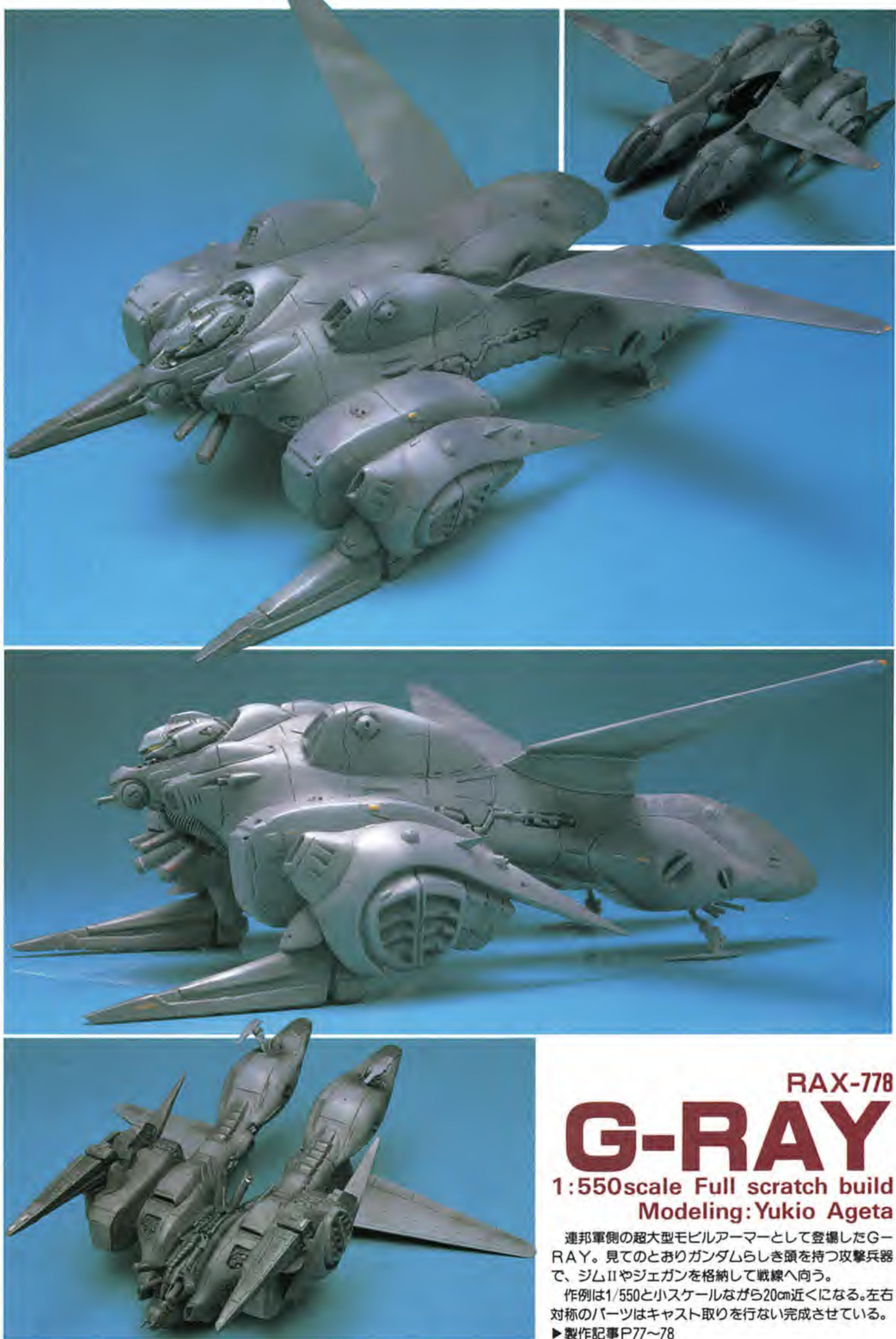
1:144scale BANDAI kit conversion

Modeling: Yuji Kitano

本誌6月号のギラ・ドーガ・バリエーションで登場した近藤版ギラ・ドーガをディテールアップした。

各部にリバット、アーマーの追加の他、銃も改造している。塗装は他の作例同様にオリーブドラブ系に変更している。

▶製作記事P75~76



RAX-778
G-RAY
1:550scale Full scratch build
Modeling: Yukio Ageta

連邦軍側の超大型モビルアーマーとして登場したG-RAY。見てのとおりガンダムらしき頭を持つ攻撃兵器で、ジムIIやジェガンを格納して戦線へ向う。

作例は1/550と小スケールながら20cm近くになる。左右対称のパーツはキャスト取りを行ない完成させている。

▶製作記事P77~78

SIDE OPERATION OF THE ZION 0092



RGM-86T **JEGAN**

1:144 scale BANDAI kit conversion
Modeling: Kazuya Mizutani

G · RA Yからジオン軍MSの掃討にくり出したジェガンの陸戦型。

作例では各部のアーマーの追加、バックパックの大型化など、ノーマルのジェガンよりも一まわり以上ボリュームアップしている。

他の近藤版MS同様に手はマニピュレーター風に小型化し、アクセントとしている。▶製作記事P79~80





RGM-79E
GM III

1:144scale BANDAI kit conversion
Modeling:Kou-ichi Tsutsumi

ジエガン同様にスカート部の大型化を中心に全体を
ディテールアップしている。
従来のジムIIよりもかなり力強い感じになっている。

SIDE OPERATION OF THE GM



スカートアーマーの大型化によって全体に
ボリュームが増したGM-II陸戦型

腕は一まわり大きくなり、指は
ジエガンのものを削り込んで仕上げている。



◀バックパックにはプロペラントタンクなどでディテールを加えている。

▶頭部は襟をプラ板で高くし、首の部分はくり抜いてスプリングパイプ等でディテーリングしている。



▲ビームマシンガン、ハイバーバズーカ、そしてショットガン。バズーカはキットのままだが他は改造して作ったもの。

■頭部

今まで各誌でGM-IIの作例が載ってきたけれどどれも私のイメージではなかったので、ここは一晩じっくり取り組みました。一度作ってはチェック、これを何度も繰り返して納得のいくものにします。どこを何mmとかいう作り方ではないので説明は省略しますが、頭だけは誰が作ったGMよりも良い出来だと思っています。

■胴体

基本形はそのままです。が、好みでプラ板を使つて高くしてあります。首つけ根も、一度くり抜いてモビルスプリングとコード、スジ彫りしたプラ板でディテール追加。あと、細かいことですがロックを構成しているバーツとバーツの継ぎ目はすべてPカッターでなぞり、スミ入れした時にラインがはつきりするようにしました。

この頃可動づいてる私ですが、スカートはもち

ろん腰も、ボリキャップを仕込んで可動するようにしてます。

■腕部

肩は接着面で1mm、横に2mm強大きくしてあります。上腕部は一回り小さく削り込み、下腕部はディテールを追加した程度。左手はどうしてもジエガンのものが使いたかったので、デザインカットで削り込んで近藤指にしてみました。右手は火器を持たせるためGM-IIのキットのものをちょっと直してます。

■脚部

ももに1・2mmプラ板をはさんでボリュームアップ。スネはバーニアを開口しただけで、あとはモールド彫り直しだけ。足首のフレームはスネの部分から切り離して、Pキャップで差し込み式にしてあります。足は2mmぐらい幅詰め。爪先はプラ板で延長してやりました。

■武器

銃は「実銃っぽく」の指示があつたんですが、見ての通りひどいものです。マシンガンはランボ13の物を参考にしただけれど…。バズーカなんかはキットのまま。絶句。シールドは大好きなハイザックのもの。ランドセルは燃タンくつつけただけです。

■塗装

基本色は他の機体と同じなので、ここで秘伝公開！（そんなに威張るほどのことじゃない）

その①メタルブラシ！

何のことはない、ただメタルカラーをドライブラシとして使うだけなんだけれど。グレーの上にアイアンやダークアイアンなんかブラシすると、けつこう良かつたりする。

その②溶解エッジ！（仮名）

本体の基本色より明るい色を下地に塗つておく。その上に基本色を塗り、乾いてからウスマ液でエッジの塗料を剥がして明るい色を表面に出してやるという、あまり意味のない荒技。

今回両方とも使ってみたんだけど溶解の方はいまいちでした。でもまあ、けつこう良いものが出来たと思っています…のは私だけかも知れない。

ジャギュア

1/144スケール

フルスクラッチビルト

製作:女美由寿

PMS-007

JAGUAR

■このボリュームはジ・オ以上の物といえる。左右、そして前後へのパーツの構成には重M Sの持つ迫力がある。カラーページで御覧のように流用パーツは非常に少なく、ほぼ完全にフルスクラッチとなっている。



デザインを見たとたん、こいつはプラ板の加工ではやつてられない」と即断。ロック小造を芯にボリバテを盛つて、削り出すことにしました。

■ボディ

削り出す道具は彫刻刀の切り出し、平刀、丸刀、カッター、デザインナイフにモーターツール。ボリバテやエボバテは硬化途中の切りやすい時に大体の形にしてしまい。硬化後に仕上げをします。使用バテはワークのモリモリ。エボバテはセメダインの木部用バテ。これはボリバテとエボバテ両方の要素を兼ね備えたようなバテで、仕上がりの目が少々粗い以外は、練りやすいし量が多いし四十分で硬化するし、おまけに軽い! 練る時に手にくつつくけど、とても使いやすいバテです。

四角いバーニアはザザビーのものを四箇所に使った以外は、ボリバテで自作。ボルトまでモールドして複製しました。腹部にはボルシェのエンジンとか色々詰め込んでディテールアップします。

■腕

肩ブロックはボディと同じ作り方。腕はギラ・ドーガのものにボリバテを盛り、二個複製。可動も考えなきやならないのでボリキャップを埋め込んでいます。まずボリキャップをはめ込んだ原型を作ります。使用するPCはドラグナーシリーズ以降のPC^⑧ですね。でゴム型を作る時にPCの穴に棒(同径でびつたりはあるもの)を通したまま、シリコーンで型取りをします。型が取れたら、棒を外から抜いて原型を取り出します。キャストを注型するときには棒をシリコーン型に差し、PCをはめ込んで流すわけ。硬化したら棒を引き抜き、複製品を取り出します。これで完成。PCはゴム型にびつりとはめておかないとキャストで埋まつて動かなくなりますよ。

それから、手はエボバテとコトブキヤのバウンドドックの指を(複製して)使用。

これはボリバテの塊からの削り出し。全部ボリバテですがディテールは完璧!かな?

SIDE OPERATION OF THE ZION 0092



腕部はキャストによる複製だが、複製する際にポリキャップを可動部に埋め込んで抜いている…こりゃ～システムインジェクションみたいね。



▲バックパックを含む後ろ姿は生物的なイメージが異常に強い。

▼銃はラフ稿の段階で近藤氏が描いたものを参考にスクラッチ。



▲上方から見たジャギュア。頭部は最近流行（？）のデザインを取り入れている。上半身のポリュームがスゴイ！

▲けっしてハエ男ではありません。大型の肩アーマーはキャスト取りによるもの。



足は、これまたボリバテを削り出して作り、シリコーンゴムで型取りして複製。太股はサザビのものを使用しましたが、これは数少ないプラスチックバーツのひとつ。膝と太股のアーマーはエボバテ製です。

■ 脚

うーん、これもすげー形。エビ天だ。これも当然、ボリバテです。ここはディテールリングが大変。一応設定通りにはしたつもりですが。

上部左右の大型ノズルはスーパーバルキリーのノズル基部を複製したもの。キットのバーツを使いつつもつたないからです。このバーツは他にもいろいろ使えるしね。シリコーンゴムで何かを型取りする時に、余ったシリコーンでノズルとかリベットとかフィンとか、よく流用するバーツをついでに型取りしておくと便利だし、泣く泣くキツ



トをつぶさずにすみます。プロペラントタンクも、そんなわけで複製したバーツ。このタンクはT社のレーシングセットに一本付いているやつです。1200円もするキットだから、これは複製でもしないと高くついてしまいかないでしょ。また、エビ天の下方にあるエラミみたいなバーツはザク強行偵察型のものです。

まずサーフエイサー-000を全体に吹き、その上にサーフエイサー-500を吹いて表面を梨地風にしてやります。

そして塗装に入りますが、この作例に使った塗料は水性アクリル系。基本色は設定通りのオリーブドラブ。これをエアブラシで全体に吹きつけ、その後でフラットブラックで所々にアクセントを入れました。他は、腕と肩の部分をバフで筆塗りしてやります。ウェザリングは、エナメル塗料の他にバステルも使用してやりました。

フレッダ PMX-005

1/144スケール
フルスクラッチビルド
製作:鎌田 勝

IBREDA



▶このフレッダを見て、『小錦』を思い出してしまう
ぐらい大きい! 今回のMSは前のページのジャギ
ュア、サザビー同様、重MS大会となってしまった。

▲頭部は首を上下に振れるようになって
いる。このカットは目を見せるため上向
にしている。



▲肩アーマーは御存じ・バキュームバー
ツとその他流用パーツで構成。

腰はフレームと角棒の組み合わせ。前後のアーマーはフレームを指で曲げてクセをつけ、貼り合わせて作りました。ソリの増加装甲はこのアーマーを原型に0.5mmフレームでバキュームして切り出します。こうするとビツタリ合うのができるわけ。横のアーマーはバキューム。左右対称としたので原型はひとつだけ作りました。腰への取り付けは前が真鍮線、後ろと横がボリキャップです。太ももは1/100ハイザックのものを上下逆にして使用。付け根の関節は1/100オージェムで作り、裏のバーニアはハンマハンマから。足は底板をフレームから切り出し、その上にエボバテを盛って整形。型取り複製して左右に使いました。

頭部です。ヘルメットをバキュームで作り、額と頬がエボバテ製。モノアイはレンズ球です。肩はバキュームで、バーニアは細長いのがZZのもの。中央についているのはエボバテです。上腕はサザビーから流用。外側のアーマーはキットより大きめにバキュームで作り、キットのものを内側に付けました。下腕もバキューム、ゲルフの下腕を入れてひじを二重関節とします。手は小さいけど、指の裏側にコードを接着して可動式にしてあります。

時間的問題もあり、今回は原型を作つてバキューム、バキュームバーツを整形:という方法はなるべく使わないようにしました。ボディは芯にバルサ使用で、エボバテのかたまり。バルカン砲もエボバテで硬化前にフレーバイブやフレームを押しつけてモールディング。バーニアは3mm角棒の削り出します。背中の左右の丸いコブはハンマハンマの肩を使い、中にジャムル・フインのすねのフィンを入れます。背中央のアーマーもエボバテ。プロペラントタンクはサザビーから流用しました。

近藤版MSを二体作りました。フレッダがとてもデブなので、改造して太らせたマラサイがノーマルに見えてします。このフレッダはMS界の小錦と呼んでください。

■フレッダ

SIDE OPERATION OF THE ZION 0092



▶バックパックも流用バーツとエボキシバーテによって製作。プロペラントタンクはサザビーのもの。



▲銃はこれまで大流用バーツ大会。ただしドラムマガジンはスクラッチ。



▲手は指の裏側にコードを入れて可動式にしています。



▶巨大なアビュウ。

▲マラサイは近藤MSの方式である小さな手大きなスカートを再現している。

銃は設定がなかったので、オリジナルのスマートガンもどき。8mmブラバイブで本体を作り、ドラム型マガジンは大小二つの円をブラ板から切り出して角棒を重ねたものをさで接着、ボリバーテでテープをつける。モードは半円に削ったブラ板を火であぶって伸ばし、適当な長さに切り両端を丸めて一本ずつ貼っていきました。

■マラサイ

頭部からです。ヘルメットは真中でカットして2mm詰めて接着、後部は三角に切ったブラ板をはさんで少し広げてやります。頭頂と額にエボバーテを盛り、顔はブラ板で作り直し。モノアイは、これもレンズ球を仕込みました。胴体は腰を取り取り、中央で左右に切断、3mmほど幅増し。両側にもブラ板を貼りました。腹はエボバーテを盛って、延長してやります。バックパックはハイザックのものを少々改造して使いました。

左肩はザクIIの肩アーマーにマラサイのトゲをつけて使用。右肩のアーマーは100ハイザックのもの。ひじは二連ボリキャップの二重関節にし、下端は先にエボバーテを盛って5mmほど延長します。手はエボバーテ製。腰はブラ板で作り直し、スカートもブラ板で大きく作り直してやります。

脚は固定。ももはギラ・ドーガのやつ、ひざは一度切り取つてから角度をかえて再接続。銃は他のキットの銃をつなぎ合わせてまとめました。

■塗装

塗装の前にサーフェイサー500を塗つて少々ざらつかせる。塗料は水性ホビーカラーのオリーブドラブとダークグリーンを基本色として、マラサイは二色で塗り分けます。部分的にブラックやダークイエローを塗り、エナメルのブラックでスミ入れしました。

サザビー AMS-04B
1/144スケールキット改造
バンダイ
製作:野本憲一

▶ノーマルのサザビーの倍の容量
はありそうな近藤版サザビー。
もっとも劇中ではすぐに爆発し
ちゃったけどね……

▼指は他の近藤MS同様に小さく
マニュピレーターのようになっ
ている。



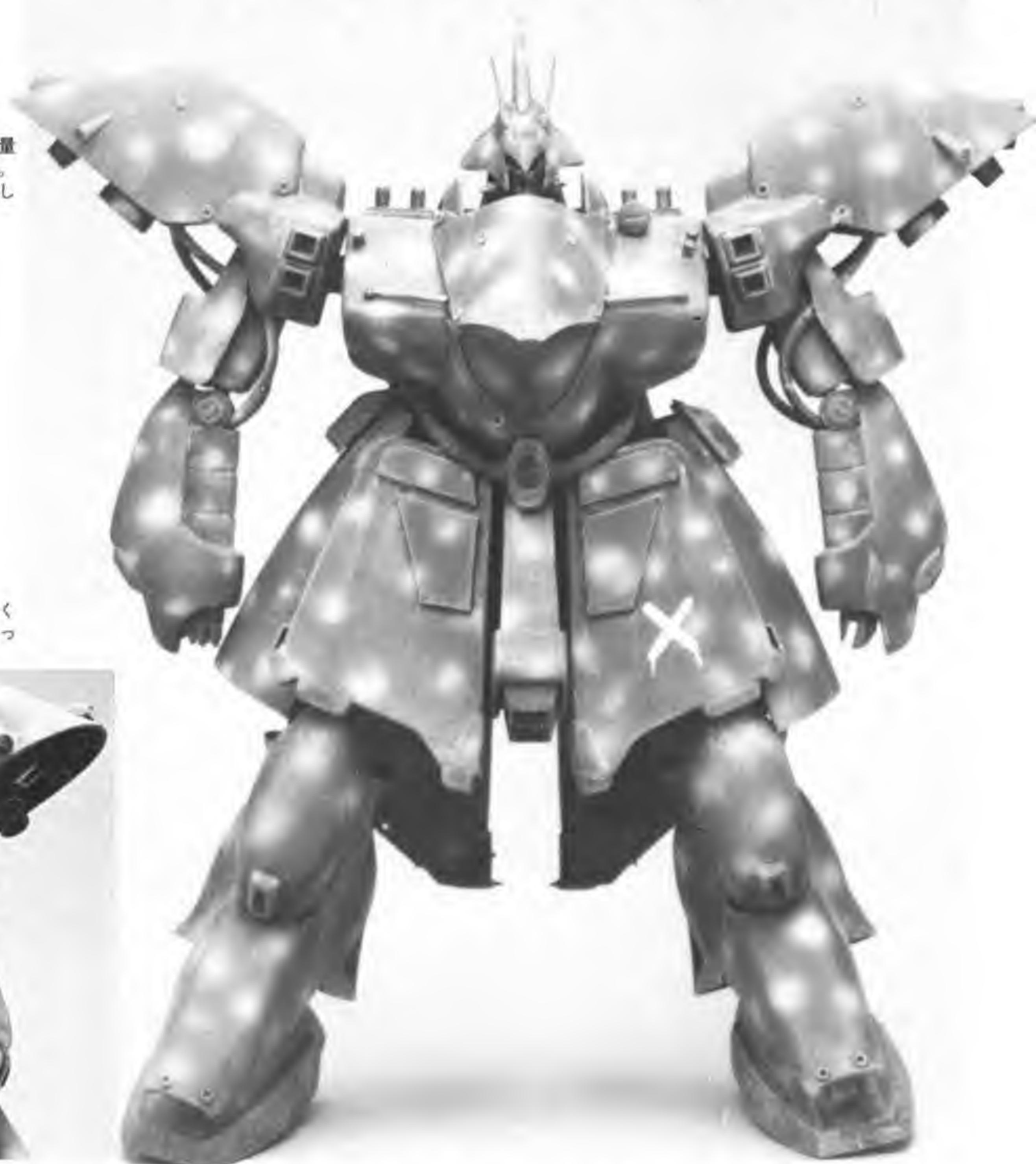
最初に作ったのは腰。ノズルはジオングの胸の
もの。フンドシバーツができたら、上に背中の部
分をプラ板で組みます。これでボディ全体のバラ
ンスを決めていくわけ。胸のクチバシ状バーツは
0・5mmプラ板を手曲げして、瞬着で固定してや
りました。縁の断差はボリバテ。その後、襟をブ
ラ板積層で作り、首の基部を組み込んでからクチ
バシ上のカバーを現物合わせで作りました。

胸の左右は1/100オージェをベースに、上
で4mm、下で8mmぐらい前後に延長。腹部のビ
ム砲はガルスJの四角いノズルを二つないだも
のです。その上のカバーみたいなのは、プラ板
ところで、この辺まで作ったところで近藤さん
に会いまして「サザビー作ってるんですよ」と
て言った時に返ってきた言葉。「あー、そーなん
だ。あれはキット使えるから楽でしょう!」えーと、
まあ、そーゆーコトだよ。次いこ、次。

脚。モモはキットのものを使い、関節近くにモ
ビルスプリングを通しました。スネは1/100
ザク(あの一番旧いやつね)のスネを上下で4mm
ぐらい詰めて使用。後ろのフインはプラ板、ヒザ
あてはエボバテの塊。その下のアーマーはサザビ
ーのバーツをプラ板で延長して整形しました。足
は前半分がマラサイ、ツイメリットコーティング
をしてあつたりする(所々欠けているのがヨイ)。
後ろ半分はRジャジャ。ちなみにRジャジャつ
サザビーに近い雰囲気あるのね。特に頭とか。

今回製作したサザビーには最近にしては珍しく
設定画が前方バース一枚しかありません。キット
改造で作るつもりだったのですが、見ての通り手
足が矮小化したデザインのため、キットの胴体を
太らせて使うと相対的に手足の長さ詰めすること
になり、その結果小型のMSになってしまふこと
に気付きました。結局図面を自分で起こして、
バーツを自作することにしました。

図面といつても、この手のキャラは全体のバラ
ンスが一番大切な、ほとんどラフスケッチみ
たいなものでOKです。とりあえず前面と側面が
あれば良いでしょう。それでは、実際の作業の順
に説明していきます。



SIDE OPERATION OF THE ZION 0092



▲バックパックはガルスJのバーツを天地逆にして使用。プロペラントタンクは10mmアクリルパイプ。



▲腕の大きな口ばし状のバルジは0.5mmブラ板を曲げて固定。頭部がキットの半分程度の大きさなのでかなり前へのポリュウムが増した。

▼リアビュウは以外にスッキリとまとまっている。

▲銃はジャンクバーツの合体。



▲アーマーは前後共にブラ板で工作。ノズルはジオングのものを流用している。ノズルは足首は固定していたが、他のキットからの流用で可動式に変更。またおなじみのツインメリットコーティングを施している。



▲アーマーは前後共にブラ板で工作。ノズルはジオングのものを流用している。ノズルは足首は固定していたが、他のキットからの流用で可動式に変更。またおなじみのツインメリットコーティングを施している。

銃はGディフェンサーのライフル+バイクのバーツ。マガジンはファンタムのノズルです。

塗装は、基本色がオリーブドラブ。バフナーナシーグレーでインクスポット迷彩をエアブラシしてやり、サンド、アース系でウォッシングをしました。

こんなところで完成です。頭などはかなり小さめだけど、けつこう良いのではないかと。ところで鎌田、なんで迷彩しないんだ？ 色そろえるつて話だったろ。それに、みんなきれいすぎるんじゃないの？ もしかして俺のが間違ってるのかな？ いや、そんなはずない。と自問自答をくり返しつつ、今回これまで。

腰のアーマーは前後ともブラ板。前アーマーのまわりのノズルは強引にもエボバテで作っています。さらに強引なのはサイドアーマー。なんとオージエのランダムストレートを無理矢理広げ、内側にバーニアを入れました。これらアーマー類の取り付けはモビルスプリングで。

頭。これはキットのものを前と上で詰め、後ろで広げて、アゴとヒサシをブラ板で作り直しました。「命の顔は人形です」というくらいですから入念に作業しましょう。モノアイはミニバルブを入れてあります（これは1・5Vでも明るいんだ）。

首の左右にはモビルスプリングを付けます。腕。まず肩アーマーはキットをベースに左右の張り出しをブラ板で延長し、表面にディテールを付けました。上腕はキットのものの内部をくり抜き、シリンドラーのようなバーツを入れました。カバーもキットからですが、位置を多少ずらして固定しました。下腕はブラ板で内側を組んで、そこにエボバテを盛り付けて削り出しました。ツメのような手もエボバテの団子から削り出します。

ランドセルはガルスJのバーツを逆さにして、その他ジャンクバーツと10mmアクリルパイプによるプロペラントタンクを接続。

ギラ・ドーガ AMS-119A1

1/144スケールキット

セミスクラッピルド

製作:北野雄二

GEARA DOGA



▲頭部はエンブレムを取り、ディテールを追加。また胸部にはリベットを取り付けた。



▲スカート前面には増加装甲をプラ板にて追加。ボルト止めという設定にした。



▲スカート後面にも増加装甲。尚、全体の形状を若干変更している。



▲各所にリベットなどの追加ディテールを施してやり生まれ変わったギラ・ドーガ。

■スカート

スカートは増加装甲を前後に0.3mmプラ板で貼り付けています(作例で白く見える部分)。特に前は左右対称になるように、片方には鉛筆などでアタリを取り、それをトレーシングペーパーでトレスし、2枚重ねにしておいたプラ板へトレスします。あとは丁寧に切り出して貼り付ければ完成です。また、リベットは直接つけずに、一度ポンチ(丸く穴を開く道具)で穴を開け、そこへ先程のリベットを埋め込みます。シャープペンの先を

■胴体

前回の工作で大幅ボリュームアップを行ったにもかかわらず、表面ディテール乏しさと塗装の悪さで今ひとつ重量感が出なかつた為に、今回は思い切ってリベットを付けてみました。使用したのはラジコン飛行機用のリベットセットで、その中の一番小さい物を使用しています。他の部分のリベットも同じ物を貼っています(とにかく便利です)。他にはピンバイスによる穴モールドを数ヶ所入れています。

■頭部

頭はギラ・ドーガというよりはマラサイに近くその辺りはモノアイから口にかけてのデザインによく出ているようです。今回は指揮官用のエンブレムを取りはずし、ダクトとヘルメット付近にプラ板(0.3mm)で若干のディテールと小さな穴をピンバイス(ヘルメット止めの穴かな?)で追加しています。また、ヘルメットの両サイドにあるインテイクのような物は形を変えています(加工はデザインナイフで)。

■近藤版ギラ・ドーガ第二章
(6月号)のバリエーション特集で作った私のギラ・ドーガは今回の別冊企画のプロローグとしての記事だったのです。もちろん、そのままでは読者の皆さんに申し訳ないので、全身美容をして再登場となりました。

基本的な工作個所は6月号の記事を読んでいただくことにして、今回は新しく加えた部分を中心にお話し進めてまいります。

SIDE OPERATION OF THE ZION 0092



▲銃は一般兵士用のビームマシンガンを改造したもの



▲左肩のアーマー内はバイブを追加。



▲スカート内部にはバーニアを3基取り付けている。ノズルはパーフェクト・ジオングのバーニアを用いています。

▼リアビュウ



▼バックパックはバーニア部を取りはずした状態にした。



▼ふくらはぎの部分にスラスターを装備させた。写真では見づらいがひざの裏に2本ずつスプリングバイブを追加。



■ バックパック

特に変更はありませんが、ふくらはぎの部分にスラスター（冷却用のファンかな…）を左右2個ずつ取り付けています。これは、P・ジオングの四角いノズルに、AFV用のエッティングバーツのスリットを貼り付けた物です。若干エッジの角度を変えて、もろに流用といった感じにはしていません。（そのうち小さいのに変えて……）。

■ 脚

前回の作例の反省点の一つに肩アーマーの裏側がガラツとしていて、非常に間抜けな作品に見えてしまった事です。（特に表紙はライティングで見る見えになつていて：Hさんのイジワル！）。そこで、スプリングバイブを2種類と、流用バーツ少々で、ギッタリした感じにしてみました。指はどうしても、このキットの方が気に入つて、いたのと可動させたかったので、そのまま使っています（そのうち小さいのに変えて……）。

■ 肩アーマー・腕

熱してこれに似たモールドを作ることがあります。が、この方法だと同じ円でもリベットが丸いのでは立体感が違つてきますので、ぜひ一度お試し下さい。他にスカート部ではバーニアを三基追加しています。実は前回も付いていたんですが、あまりにも粗末だったので、今回は少し大型のもの（P・ジオングのバーニア）を取り付け、流用バーツと糸ハンドでゴチャツとした感じに仕上げています。いかがなものでしょうか？他には取り付けをスプリングバイブに変更しています。

■ 塗装

基本的にオリーブグリーン+オリーブドラブ+黒少々を全体に吹き付け、増加装甲をバフ、ムーバルフレームをミディアム・ブルーで塗り分けた後に墨流しとドライブラシで仕上げています。だいぶ重量感が出たと思いますが、どうでしょうか？（©小林誠）？

ジー・レイ RAX-778 G-RAY

1/550スケールキット
フルスクラッヂビルド
製作:揚田幸夫



大型のスラスター、MSの収納用ボット
はポリバテ、プラ板等で作っている。



テールノーズは左右対称。これもプラ板と
ポリバテメインによる。



◆特異な形を持つG-RAY。近藤メカの集大成と大きさに言ってしまうほどまとまつたフォルムを持つ。一連のGシリーズには日クラブで掲載中の「新MS戦記」に登場したGコマンダーなどがある。

今回私が作ったのは近藤和久氏のオリジナルモビルアーマーのG-RAY(ジー・レイ)あります。とにかくこれまでのどんなMSやMAとも似ていません。特異な形状をしております。私も最初とまどつたのですが、編集長の話によるとホワイトベース級の機動要塞型MAのこと。そういうえばホワイトベースが「木馬」とすると、こちらは「鋼鉄のグリフォン」とでもいったイメージですね。撮影の都合から、大型メカの割には作例は小さめに作ってくれと言われてたんだけど、その分フォルムを充分に練れるし、丁寧に作ればいいかげんな物よりは見栄えするかもしれない。第一作るのに気が楽だよね。

設定画をじっくり眺めてフォルムや構成をチェック。カタチが見えてたらラフ図面を引いてみる。側面、上面、前面等、どの方向からもカッコ良く見えるバランスを決めてみる訳だ。図面ができたら、どこからどういった手順で形にしていくかを考える。左右対称にするためにも時間を有効に使うためにも、ここで「ブランディング」は大切だ。結局左右共通パーツを先に作って型取りし、その他のバーツはプラ板の骨組みを基に現物合わせで調整していく方法としました。

まずは左右のMSボット。プラ板で一回り小さく箱を組み、それにポリバテを盛ってアールを出します。細かいモールドも入れて型取りしちゃおう。そして後部のテールノーズ。ここも左右対称なので、中央の断面をプラ板から切り出し、左右にポリバテを盛って整形。付け根付近はモールドが内側と外側で異なるのでディテールはあとから入れる。それ以外はキッチリ作って、型取り。ランディングギアもプラ板積層とポリバテで作り型取り。その他の中央部、左右胴体、両サイドノズルは断面形状をプラ板から切り出して、つじつまを合わせながら、ポリバテを盛って作っていく。この辺はいろんな方向から見ながらバランスをとつていくしかないよね。

主翼はプラ板の積層からの削り出し。粗目のヤスリで一気に形を出してやる。一応翼断面形は、ちゃんと出でるはずだ。付け根はプラ板のゲージ

SIDE OPERATION OF THE ZION 0092

ランディングギアはキャスティングして複製している。また飛行姿勢が取れるように可動できるようにしている。

▼頭部はいわゆるガンダムヘッドがついている。



ランディングギアは可動にしてちょ、とのことだったので、内側付け根からプラ棒を通して飛行状態をとれるようにしています。あと、後方にもランディングギアみたいなものを持ってみました。やっぱり必要でしょ。いつものMAならここで溶きバテを塗つたりして表面を荒すところですが、なんせモノが巨大で(スケールが小さい)、サーフェイサーを吹いただけにしました。

塗装はその名の通り、グレー系の迷彩という指定。F16の量産三号機的色合いを念頭にビースコンでエアブラシしました。ドイツの蛇目迷彩にでもすれば、もつと巨大感が出たかもしれません。グレーだけだとあまりにも地味なので一部にアクセントを入れてみました。

以上ですが、近藤さん、お気に召しましたでしょうか? それだけが心配です。

を基に、ポリバテでボディとのフィレットをこさえた。うん、この辺が一番ホワイトペースっぽいところだね。

一応のバーツが揃つたら、各部の練り直し。テールノーズをやや外向きに取り付けたり、一部バーツの形を変えたりして、より良いフォルムへといじり直してやります。

全体がキマつたら細部へ入る。まずはガンダムヘッド。とにかく小さいのだが、気合いを入れてコツコツと彫り込んでやつた。元来細かい工作が得意という変なモデラーの私としては、頭が痛くなるところ。メカも顔が命だもんな。

その他、ほとんどのディテールがポリバテからの削り出し。絵に描かれていない部分もかなり多いのだけど、その辺はテキトーにそれっぽく作つたつもり。なかでも今回多用したバターンは、一部の面を彫り込んで丸いのを埋めてくやつ。簡単だからオススメだと思うよ。

ランディングギアは可動にしてちょ、とのことだったので、内側付け根からプラ棒を通して飛行状態をとれるようにしています。あと、後方にもランディングギアみたいなものを持ってみました。やっぱり必要でしょ。いつものMAならここで溶きバテを塗つたりして表面を荒すところですが、なんせモノが巨大で(スケールが小さい)、サーフェイサーを吹いただけにしました。

ジエガン RGM-86T JEGAN

1/144スケールキット改造
バンダイ
製作:水谷一也



▲頭部はキットからの改造、胴体は同社のガンダムMKIIを使用している。



▼スカートのアーマー類はすべてプラ板。Xモールドがそれらしい。



►正面からの重装甲型ジエガン。ノーマルに比較してアーマーの追加など迫力が増した。

■スカート

全体を見まわすと、まず自につくのがこここのバッテンモールド。一見難しそうだけど実は単純なのでトライしてみてはいかがかな? まずスカートの形にプラ板を二枚切り出します。そのうち一枚をX字状に切り離し、少しすき間(これがバツ状の凹モールドになる)を開けて、もう一枚に接着。縁を細切りプラ板でふさぎ、はみ出た所をカットしてヤスリがけすれば完成。簡単ですよね。

サイドのクレネード弾は5mmプラ棒です。スカートを大型化した分、延長しないと目も当たらないのでモモで5mm、スネのフレアも適当に延長しました。股関節を下方にずらして長く見

■頭
マーカーを縦にまつぶたつに切断、首の方で4mmクサビ型に幅増しました。これは肩幅を増すのを狙ったのですが、もう少し強調してもよかつたかも。エリは0・3mmプラ板で作り直し。中央のブロックが箱組みで、両サイドはプラ板一枚貼つただけという構成です。

■ボディ
マーカーIIを縦にまつぶたつに切断、首の方で4mmクサビ型に幅増しました。これは肩幅を増すのを狙ったのですが、もう少し強調してもよかつたかも。エリは0・3mmプラ板で作り直し。中央のブロックが箱組みで、両サイドはプラ板一枚貼つただけという構成です。

■腕
腕はマーカーIIのものを適当にカットして使います。ノズルはヒートプレスで。バルサ原型ですが案外小さいものもできるものです。腕は上・下ともジエガン。上腕は肩とつながる部分を切りとばし、全体に丸みをつけてあります。下腕はプラ板を直接貼りつけていく方法で改造しました。ひじの下に前後左右四つあるバーツはひとつずつ自作。面倒なようですが、勢いで作ればすぐ出来ますよ。手、指はエボバテ製で、ヒートプレスによる指カバーをつけてあります。

■頭

SIDE OPERATION OF THE ZION 0092



マリアピュウ



▲肩はマークII、腕はジェガン
▲大型スカートの追加によって、脚部の物を使用。指はエボバテで
延長を行った。



◆バツクバツクは水谷氏のオリジナル

ハツハツ

バランスさえよけりや好きにしてよい、とのことだったので本当にそうしました。私が気をつけているデザインのコツというのは「アルファベットの形に似せるとよい」という、どこかで読んだ言葉で、今回はX型です。なるべく四方へ広がりをもたせ。立体ばえのするものを考えました。インパクトを狙うならパターン崩しも必要なんでしょうけどね。

■ペインティング

超地味な？カラーリングはエアクラフトグレーとエアスペリオリティブルーを半々で混ぜたものと、ネーピーブルーのツートン。そして黒でシャドウを吹いて、スミ入れ、汚しを行ないました。スミ入れはバステルを粉にしたものと混ぜて、「流す」より「描く」に近い感覚で行ないます。毎回エナメル溶剤の流しすぎでフラを劣化させてしまい間節を折ってしまうので、その教訓のためです。最後に脚部を中心とし、これまたバステルをこすりつけて土ボコリ風ウエザリングとしました。上から押さえてないので触っているとバステルが落ちてしまふのが欠点ですが、フラットクリアを吹くと表面がヤボツたくなるおそれがあるので見送りました。

せようなどという姑息な手段は、開脚した時におかしいばかりか逆に胴長に見えるので、考えるだけ無駄です。それからフレアに合わせてブラ板をつき足すのは形を合わせるのが大変そうですが、実は超簡単。キットに紙を貼りつけて（曲面になじませること）、エンビツでラインを写してからそれに沿つて切り出せばピッタリと合ったものが出るのでです。足は5mm横幅を詰めたマークII。関節は入りきらないので自作しました。

1/35スケールフルスクラッッチビルド

製作:小林 誠

AMS-04L

ISAZABI

6月の13、14、15日の3日間、まず基本パーツの製作を行ない、その後6月18日の結婚式の後、19、20、21日で完成の巨大ティオラマの製作過程を存分とお楽しみ下さい。

小林 誠式バキュームホームフルスクラッッチビルド法



⑦クリーナーをスイッチオン！



④普通のガスレンジを使うので、必ず軍手をしてやりましょう。



⑧一気に押付けてやります。グググ…このとき、手で素早く全体にまわるようになります。



⑤ガーッといきおいよくあぶりります。やけどに注意！



⑨ほーれ！丁上り！



⑥水で冷しておいた粘土原型をバキュームホーマーの上に置きます。



①高円寺のトイメートでいつも大量のプラス板を購入する小林さん。今日はニラちゃんが買いに来ました。



②まずは油粘土で原型を作っています。大きいの作るのには、これが便利。



③木の枠にプラス板をガムテープで貼りつけます。

2

3



②このくらいだよ！といった感じでポーズを取る小林氏。



⑯ディオラマのラフスケッチ。最初は建物はもっと小さかった。



⑩こんな風にどんどんパーツを抜いていきます。



③だいだい形になったサザビー。楽に50cmくらいはある。



⑦これは脚カバーのパーツ。でかい！



⑪細かいパーツはバルサで作っている。



④ドーッと大量の人形達は、タミヤやエッシャーの1/35歩兵にエボバテを盛ったもの。



⑮サザビーの頭を作る為、マジックあたりを取るニラちゃん。



⑯バキュームの済んだパーツはすべて余分なところをザッとクラフトチョキなどで切り離す。



⑤ディオラマを作りながらくつろぐ小林氏？



⑯特に関係ありません。サービスです。



⑰パーツ合わせは原型で合わせながら行なう。



⑥だいたい、このくらいの大きさになりますよ。と解説する小林氏。



⑰ある程度組み上がったところで、黒のスプレーで裏を塗っておきます。ラインティングしたときに透けないようにする為。



⑯貼り合わせたら荒目のヤスリでペーパーがけする。



⑰地面の石畳はファンドを丸めて、のばしたものを貼り付けていく。といった感じであとはドローの塗装となる訳です。



⑰ブラ板で現場合合わせをしながら、ぐぐっと組み出す小林氏。



⑯作業中の二人さん。



◀立ちポーズのサザビー。人形と大きさを比べてみてもらいたい。とにかく大きい。

▼エッセンアートのセッコウストラクチャーを壁面の1部として使っている。



▲このネットはバーリンデンプロダクツのカムフラージュネットを使用。

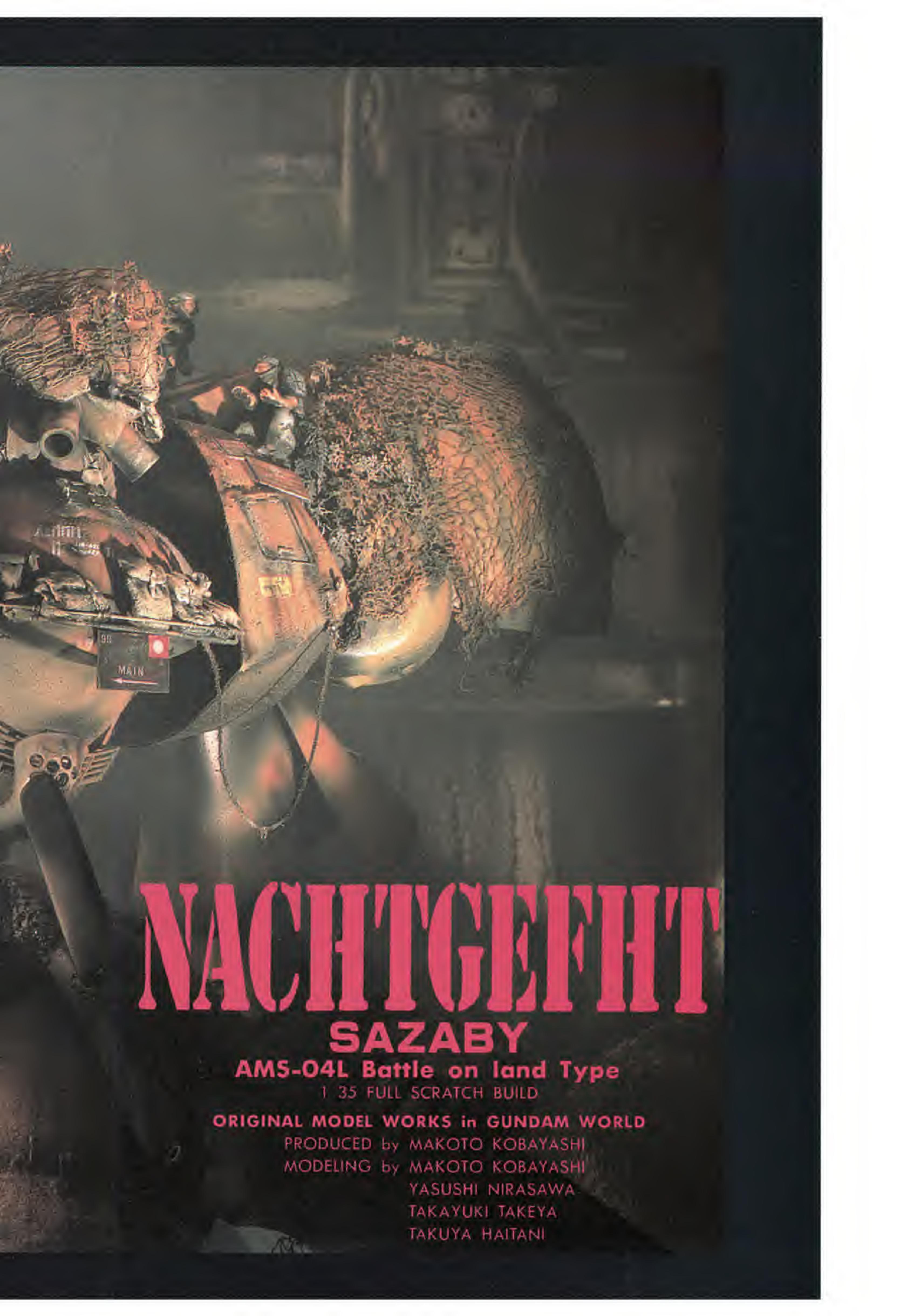
▼サザビーの頭部アップ。肩に居る人間が落ちそう!!



▲座った方のサザビー。ポーズが決まっている。

►足もとの人形。なぜか銃を持っているのは2人だけ。これは灰谷君が作った。





NACHTGEFHT

SAZABY

AMS-04L Battle on land Type

1/35 FULL SCRATCH BUILD

ORIGINAL MODEL WORKS in GUNDAM WORLD

PRODUCED by MAKOTO KOBAYASHI

MODELING by MAKOTO KOBAYASHI

YASUSHI NIRASAWA

TAKAYUKI TAKEYA

TAKUYA HAITANI



NACHTGEFHT

SAZABY AMS-04L Battle on Land Type







ハイポテンシャルな機体にもかかわらず、その汎用性の低さからサザビー（MSN-04）の量産化問題に関しては全くと言っていいほど考えられていなかった。

しかしながら、地上戦においてのギラ・ドーガ（ネオ・ジオン軍主力量産モビルスーツ）の火力が連邦側の大量物資戦略の前に太刀打ちできなくなった為サザビー級の重モビルスーツの導入が真剣に討議される事になった。当然サザビー以前にギラ・ドーガをベースに開発されたヤクト・ドーガ（NSN-03）が次期主力モビルスーツまでの継ぎ役として考えられたが、試作機（2機）のいずれからも良いデータが得られず、この提案は事実上却下された。

もっとも、サザビー、ヤクト・ドーガはいずれも“ニュータイプ”用のいわば試作機であって、サザビーの量産化案にしてもペンディングされたままであったのも事実である。

しかし戦況の悪化からニュータイプの発見と養成よりも、通常パイロットの為の兵器開発が最優先の課題となり、その一案としてサザビーの量産化プロジェクトが具体化されたのであった。

基本的なフレーム等は原型機と同タイプであるが、地上戦、特に白兵戦や偵察等を主目的にしている為、アーマーの軽量化、ファンネル部および大型バックパックの取りはずしなどの軽量化が全身に施され、操縦系も一般パイロット向けに変更されている。

残念ながらこの軽量型サザビーは現場のパイロットからは不評で、再びギラ・ドーガに乗り換えてしまう者が続出し、思った程の戦果も上げられずに夜戦などの特殊な条件で消耗されていった。

最終的な生産数は57機と以外に少なく、一方で同時期に開発された重装甲強化型サザビーに移行されていった。

AMS-04L 地上戦用軽装甲型サザビー **NACHTGEFHT**



DIORAMA DETAIL

●今回の超大ディオラマはモビルスーツと兵隊との戦闘によってスクーラル族を倒して、今までのカレラムディオラマにはない迫力とリアルさを追求してみた。

当然、1/35のモビルスーツはフルスクラッチビルトとなり、今回は本オ・シモフのモビルスーツであるサガビーを題材として取り上げ、「タコフォーミングによる製作過程」を記載させている(製作過程は80ページを参考にしていただきたい)。

ベースは白金のパネルを2枚組み合わせ、1枚は複数にしている。兵隊は1/35スケールのドイツ兵等をベースにオリジナル仕上げとしてディオラマの雰囲気を盛り上げている。

その他、現在販売されている1/35スケールのミリタリー用のストラクチャーをディオラマの各所に配してよりリアルな仕上りとしている。

製作期間は約1週間である。





Illustrated by Makoto Kobayashi

AMS-04L 地上戦用軽装甲型ザザビー **NACHTGEFHT**

デザイン、造型、映像、コミックスと幅広い活躍を見せてくれる「マルチ・アーチスト」。

ガンダムの世界でも、機動戦士Ζガンダム、機動戦士ガンダムΖΖのメカデザイナーとして脚光を浴び、ホビージャパンでも数多くの作例やイラストを発表している。

また、ライフワークの1つと言ってもいい「ドラゴンズ・ヘヴン」もOVA化されるなど、ますます活発にマルチぶりを見せてくれている。

最近ではホビージャパン誌連載中の未来兵器アズをはじめ、各模型専門誌で、その優れたデザイン・ワークスが注目されている。

Makoto Kobayashi (1960~ Tokyo)

最新版

GUNDAM PLASTIC MODEL KITS CATALOGUE 1988

このGUNDAMシリーズの出現でさらにアイテム数が増えた"ガンプラ"。センチネルシリーズや今後も単独のガンダムシリーズに注目したい。ところで君はどれだけのアイテム数を知っているだろうか。

NORMAL SERIES

ガンプラ中最大の規模を誇る「機動戦士ガンダム」ことノーマルシリーズ。やはり原点と呼べるシンプルなスタイルに今もファンの人気は絶大のものがある。これら旧作を生かした企画もファンの中から要望が多い。



1



5



4



3



9



8



7



6



12



11



10



15



14



13



18



17



16

1 RX-78 ガンダム

1/60 scale ¥2,000
1/100 scale ¥700
1/100 scale ¥300
1/250 scale(いろブラ) ¥200

2 メカニックガンダム

1/72 scale ¥2,500

3 RX-77 ガンキャノン

1/100 scale ¥700
1/144 scale ¥300

4 RX-75 ガンタンク

1/144 scale ¥300

5 RGB-79 ポール

1/144 scale ¥300

6 RGM-79 ジム

1/100 scale ¥700

1/144 scale ¥300

7 MS-06S シャア専用ザク

1/60 scale ¥2,000
1/100 scale ¥700
1/144 scale ¥300
1/250 scale(いろブラ) ¥200

8 メカニック・ザク

1/72 scale ¥2,500

9 MS-06ザク

1/60 scale ¥2,000
1/100 scale ¥700
1/144 scale ¥300
1/250 scale(いろブラ) ¥200

10 MS-05 旧ザク

1/100 scale ¥700
1/144 scale ¥300

11 MS-07 グフ

1/100 scale ¥700
1/144 scale ¥300
1/250 scale(いろブラ) ¥200

12 MS-09 ドム

1/60 scale ¥2,500
1/100 scale ¥800
1/144 scale ¥500

13 MS-14S シャア専用ゲルググ

1/60 scale ¥2,500
1/100 scale ¥800
1/144 scale ¥500

14 MS-14 量産型ゲルググ

1/60 scale ¥2,500
1/100 scale ¥800
1/144 scale ¥500

15 MS-15 ギヤン

1/100 scale ¥700
1/144 scale ¥300

16 MSM-02 ジオング

1/144 scale ¥600

17 MSM-03 ゴッグ

1/100 scale ¥800
1/144 scale ¥400

18 MSM-04 アッガイ

1/100 scale ¥700
1/144 scale ¥400



24



23



22



21



20



19



29



28



27



26



25



32



31



30



33



36



35



34



37



38



40



39



42



41

19 MSM-07S シャア専用ズゴック

1/100 scale ¥800

1/144 scale ¥300

20 MSM-07 量産型ズゴック

1/100 scale ¥800

1/144 scale ¥300

21 MSM-10 ゾック

1/144 scale ¥600

22 MSM-04N ジュアッグ

1/144 scale ¥500

23 MSM-04G アッグガイ

1/100 scale ¥800

1/144 scale ¥400

24 EMS-06 アッグ

1/100 scale ¥700

1/144 scale ¥300

25 MSM-08 ゾゴック

1/100 scale ¥800

1/144 scale ¥400

26 武器セット

1/144 scale ¥300

27 Gアーマー

1/144 scale ¥1,000

1/250 scale(いろプラ) ¥600

28 マゼラアタック

1/144 scale ¥400

29 MAX-03 アッサム

1/550 scale ¥400

30 MA-04X ザクレロ

1/550 scale ¥500

31 MA-05 ビグロ

1/550 scale ¥550

32 MAM-07 グラプロ

1/550 scale ¥300

33 MA-08 ビグザム

1/550 scale ¥400

34 MAM-06 ララ専用モビルアーマー

1/550 scale ¥300

35 MAN-03 フラウプロ

1/550 scale ¥300

36 コア・ブースター

1/144 scale ¥300

37 ドダイYS

1/144 scale ¥500

38 ミディア

1/550 scale ¥400

39 宇宙空母ホワイトベース

1/1200 scale ¥1,000

1/2400 scale ¥300

40 サラミス

1/1200 scale ¥400

41 マゼラン

1/1200 scale ¥500

42 シャア専用ムサイ艦

1/1200 scale ¥300

92



46



45



44



43



50



49



48



47



59



54



53



52



51



58



57



56



55

43 巡洋艦ムサイ

1/1200 scale ¥300

44 ガウ攻撃空母

1/1200 scale ¥300

45 ザンジバル

1/2400 scale ¥300

46 グワジン

1/2400 scale ¥300

47 砂漠の激戦

1/250 scale ¥700

48 ジャブローに敗る

1/250 scale ¥700

49 テキサスの攻防

1/250 scale ¥700

50 ア・バオア・クーの決戦

1/250 scale ¥700

51 アムロ・レイ

1/20 scale ¥100

52 セイラ・マス

1/20 scale ¥100

53 ブライト・ノア

1/20 scale ¥100

ララ・スン

1/20 scale ¥100

54 フラウ・ポウ

1/20 scale ¥100

55 カイ・シテン

1/20 scale ¥100

56 マチルダ・アシャン

1/20 scale ¥100

57 シャア・アズナブル

1/20 scale ¥100

58 ガルマ・ザビ

1/20 scale ¥100

イセリナ・エッセンバッハ

1/20 scale ¥100

59 リアルタイプ・ガンダム

1/100 scale ¥700

60 リアルタイプ・ガンキャノン

1/100 scale ¥700

61 リアルタイプ・ジム

1/100 scale ¥700

62 リアルタイプ・旧型ザク

1/100 scale ¥700

63 リアルタイプ・ザク

1/100 scale ¥700

64 リアルタイプ・ドム

1/100 scale ¥800

65 リアルタイプ・ゲルググ

1/100 scale ¥800



62



61



60



65



64



63

M.S.V. SERIES

ノーマルシリーズからの発展型である「MSV」シリーズ。これこそモテラ一側の希望がかなったアイテムといえるだろう。MSVは当時としては最高ランクのキットだった。



6

5

4



9

8

7



3



2



1



14



13



12



11



10



17



16



15



19



18

■ FA-78-1 ガンダム・フルアーマー・タイプ
1/60 scale ¥2,200
1/100 scale ¥1,000
1/144 scale ¥400
■ RX-78-1 プロトタイプ・ガンダム
1/144 scale ¥400
■ PF-78-1 パーフェクト・ガンダム
1/100 scale ¥1,400
1/144 scale ¥600
■ RX-77-1 ガンキャノンII
1/144 scale ¥500
■ RGM-79 ジム・スナイバーカスタム
1/144 scale ¥400
■ RGC-80 ジムキャノン
1/144 scale ¥400
■ MS-06F ザク・マインレイヤー
1/144 scale ¥400
■ MS-06R ザクII
1/60 scale ¥2,500
1/100 scale ¥1,000
1/144 scale ¥500
■ MS-06R ザクIIジョニー・ライテン少佐機
1/60 scale ¥2,500
1/100 scale ¥1,200
1/144 scale ¥600
■ MS-06K ザクキャノン
1/100 scale ¥1,000
1/144 scale ¥500

■ MS-06D ザク・デザートタイプ
1/144 scale ¥500
■ MS-06M 水中用ザク
1/144 scale ¥500
■ MS-06E ザク強行偵察型
1/144 scale ¥500
■ MS-06E3 ザクフリッパー
1/144 scale ¥500
■ MS-06V ザクタンク
1/144 scale ¥600
■ MS-06Z Zタイプザク
1/144 scale ¥600
■ MSN-01 高速機動型ザク
1/144 scale ¥600
■ MS-07N グフ飛行試験型
1/144 scale ¥500
■ YMS-09 プロトタイプ・ドム
1/100 scale ¥1,000
1/144 scale ¥600
■ YMS-09 局地戦闘型ドム
1/100 scale ¥1,000
1/144 scale ¥600
■ MS-14B ジョニー・ライテン少佐用ゲルググ
1/144 scale ¥800
■ MS-14C ゲルググキャノン
1/60 scale ¥3,000
1/144 scale ¥600
■ MSN-02 パーフェクト・ジオング
1/250 scale ¥500



21



20



23



22

Z SERIES

変形も売りになったZガンダム・シリーズ。デザイナーも多人数が入り混じり、過渡期のアイテムといえるだろう。その中にあってZガンダムは未だに人気のあるMSだ。



7



8



3



2



1



14

13

12



16



15



11



10



9



19



18



17



22



21



20



24



23

■1 MSZ-006 Zガンダム
1/60 scale ¥3,500
1/100 scale ¥2,000
1/144 scale ¥500
1/220 scale ¥300

■2 RX-178 ガンダム・マークII
1/100 scale ¥1,200
1/144 scale ¥500
1/220 scale ¥300

■3 MSN-00100 百式
1/100 scale ¥1,200
1/144 scale ¥600
1/220 scale ¥300

■4 MSA-099 リックティアス
1/100 scale ¥1,200
1/144 scale ¥700
1/220 scale ¥300

■5 MSA-005 メタス
1/144 scale ¥700

■6 MSK-008 ディジエ
1/144 scale ¥700

■7 MSA-003 ネモ
1/144 scale ¥500

■8 Gティフェンサー
1/144 scale ¥700

■9 RMS-179 ジムII
1/144 scale ¥400

■10 RMS-106 ハイザック
1/100 scale ¥1,200
1/144 scale ¥500

■11 RMS-117 ガルバルディ
1/100 scale ¥1,500
1/144 scale ¥500

■12 RMS-108 マラサイ
1/144 scale ¥500
1/220 scale ¥300

■13 ORX-005 ギャブラン
1/144 scale ¥700

■14 RX-110 ガブスレイ
1/144 scale ¥700

■15 RX-139 ハンブラビ
1/144 scale ¥600

■16 武器セット
1/144 scale ¥300

■17 PMX-001 バラスアテネ
1/144 scale ¥700

■18 NRX-044 アッシマー
1/220 scale ¥300

■19 PMX-000 メッサーラ
1/220 scale ¥300

■20 RX-160 バイアラン
1/220 scale ¥400

■21 AMX-004 キュベレイ
1/220 scale ¥400

■22 MRX-009 サイコガンダム
1/300 scale ¥600

■23 MRX-010 サイコガンダム・マークII
1/300 scale ¥600

■24 強襲用宇宙巡洋艦アーガマ
1/2200 scale ¥300

ZZ SERIES

乙ガンダムに続いて、乙乙でも変形MSが数多く登場。また、MSVのZZ版など旧作ファンにも喜しいアイテムが発売されたシリーズでもあつた。



5



4



3



2



1



9



8



7



6



13



12



11



10



18



17



16



15



14

GUNDAM SENTINEL SERIES

1 MSZ-010 ダブルゼータ・ガンダム
1/100 scale ¥2,200
1/144 scale ¥600

2 AMX-101 ガルスJ
1/144 scale ¥700

3 AMX-102 ズサ
1/144 scale ¥700

4 AMX-103 ハンマハンマ
1/144 scale ¥800

5 AMX-006 ガザロ
1/144 scale ¥600

6 AMX-008 ガ・ゾウム
1/144 scale ¥600

7 AMX-104 R・ジャジャ
1/144 scale ¥600

8 MS-06D ディザート・サク
1/144 scale ¥600

9 RMS-192M ザクマリナー
1/144 scale ¥600

10 RMS-119 アイザック
1/144 scale ¥700

11 MS-09G(H) ドワッジ(改)
1/144 scale ¥700

12 MS-14J リゲルグ
1/144 scale ¥700

13 AMX-117R(L) ガズR(L)
1/144 scale ¥600

14 AMX-107 バウ
1/144 scale ¥600

15 AMX-009 ドライセン
1/144 scale ¥800

16 AMX-014 ドーベン・ウルフ
1/144 scale ¥800

17 AMX-01X ジャムル・フィン
1/144 scale ¥700

18 AMX-011 ザクIII
1/144 scale ¥700

19 FA-010-B
フルアーマーダブルゼータガンダム
1/144 scale ¥1,000

20 MSA-0011
S・ガンダム
1/144 scale 価格未定



20

19

96

乙乙の番組末期に登場する予定だったフルアーマー乙乙がこのシリーズの商品化第一号だった。今後はどういった形で進むのか楽しみだが、秋にはごらんのSガンダムが発売される。

✓ GUNDAM SERIES

今回の別冊のメインでもある劇場版
「GUNDAM SERIES」。今のところアイテムは8点と少ないが、今後1「100」GUNDAM、1「1550」α-アジールといったアイテムも発売される予定。MSVはやらないのだろうか。



7

6

5

4

1

HIGH COMPLETE MODEL SERIES

ハイコンは現在ここにあるすべてが発売
されているわけではないが、参考まですべ
て掲載してみた。新作はもちろんファンネ
ル付のニューガンダムだ。



12

11

10

9

8



18

17

16

15

14

13

1 RX-93 ル・ガンダム
1/144 scale ¥800
2 RGZ-91 リ・ガズィ
1/144 scale ¥800
3 RGM-89 ジェガン
1/144 scale ¥600
4 MSN-04 サザビー
1/144 scale ¥1,000
5 MSN-03 ギュネイ用ヤクト・ドーガ
1/144 scale ¥800
6 MSN-03 クエス用ヤクト・ドーガ
1/144 scale ¥800
7 AMS-119 ギラ・ドーガ
1/144 scale ¥700
8 FA-78-1 ガンダムフルアーマータイプ
1/144 scale ¥1,800
9 MS-06R ザクII
1/144 scale ¥1,800
10 YMS-09 プロトタイプドム
1/144 scale ¥1,800

11 MS-14C ゲルググキャノン
1/144 scale ¥1,800
12 MS-06R-2ザクII ジョニー・ライテン小佐機
1/144 scale ¥2,000
13 RX-178 ガンダムマークII
1/144 scale ¥2,000
14 RMS-106 ハイザック
1/144 scale ¥2,000
15 RMS-009 リックティアス
1/144 scale ¥2,000
16 MSN-00100 100式
1/144 scale ¥2,000
17 MSZ-006 ゼータガンダム
1/144 scale(完全変型) ¥2,800
18 MSZ-010 ダブルゼータガンダム
1/144 scale(完全変型) ¥3,500
19 RX-93ル・ガンダム・フィンファンネル付
1/144 scale ¥3,000



19

レガンドム君

さとうふみかず

本体はほとんどノーマル。フィンファンネルのみ新造している。フィンファンネルは、プラバンとボリバテで原型を作り、シリコンで型取りし、6個を複数した。塗装は、グレーを下地にして白を吹いている。ボディーは青部分をミッドナイトブルー、グレー部分はジャーマングレー、イエロー部分は黄橙色で、目はルマングリーンとイエローの混色で塗っている。スミ入れはエナメルのブラック。



サザビー君

さとうふみかず

肩の内側がノンモールドなので、流用パーツとエポキシバテでディテールを加えた。塗装は、本体はシャインレッド、イエロー部分は黄橙色、グレー部分はジャーマングレイで行なっている。



ヤクト・トーガさん

さとうふみかず

専用ビームガトリングガンを新造している。製作は、設定画を見ながらSD風に変えて面画をおこし、それを基に、プラバディブ、プラ棒、バテ類で行なった。塗装は、薄いグレー部分にライトグレーを、濃いグレーにはジャーマングレーを使用。赤い部分はモンザレッドにイエロー、ホワイトを混ぜて塗装。モノアイはピンクで塗っている。



-GUNDAM WORLD

すーぱーでふぁるめ・ガンダム

製作：佐藤文和・柳沢 仁

面白ティフォルメMS軍団、SDガンダムの登場だ！2頭身のカワイイ軍団が大活躍。気軽に楽しめるSDの世界を小改造で楽しんでみました。各300円。

ジェガン君

さとうふみかず

出来が良いのでほとんどストレート組み。Vマークはジガンダムのものを移植している。塗装は、本体は312のイスラエル迷彩、メインカメラはロイヤルブルーで行なった。グレー部分はジャーマングレー、赤い部分はシャインレッド、イエロー部分は黄橙色で塗っている。その他の製作のアイディアとしては、バリエーションを撕えたり、ゲタを作ったり、同スケールでアシールを作つてディオラマにするなどが挙げられる。



ヤクト・ドーガ君

ディオラマ

やなぎさわひとし

太モモをエボキシバテで延長し、全体のバランスを整えていく。右肩もエボキシバテをつめて、若干のポーズ変えを行なった。尚、ベースは、園芸用バケツ(樹皮)を使用し、素材の色を活かした塗装を施している。



サザビー君

ディオラマ

やなぎさわひとし

肩をハの字に切つてプラ板でふさぎ、腕のバーツとの間にエボキシバテをはさんで、ジャバラを作つた(こうすると、肩が頭にぶつからない)。この工作によって、全体がひきしまつて見える。ビームトマホークは、プラ板で刃の部分を追加している。尚、塗装はドライブラシを多用。

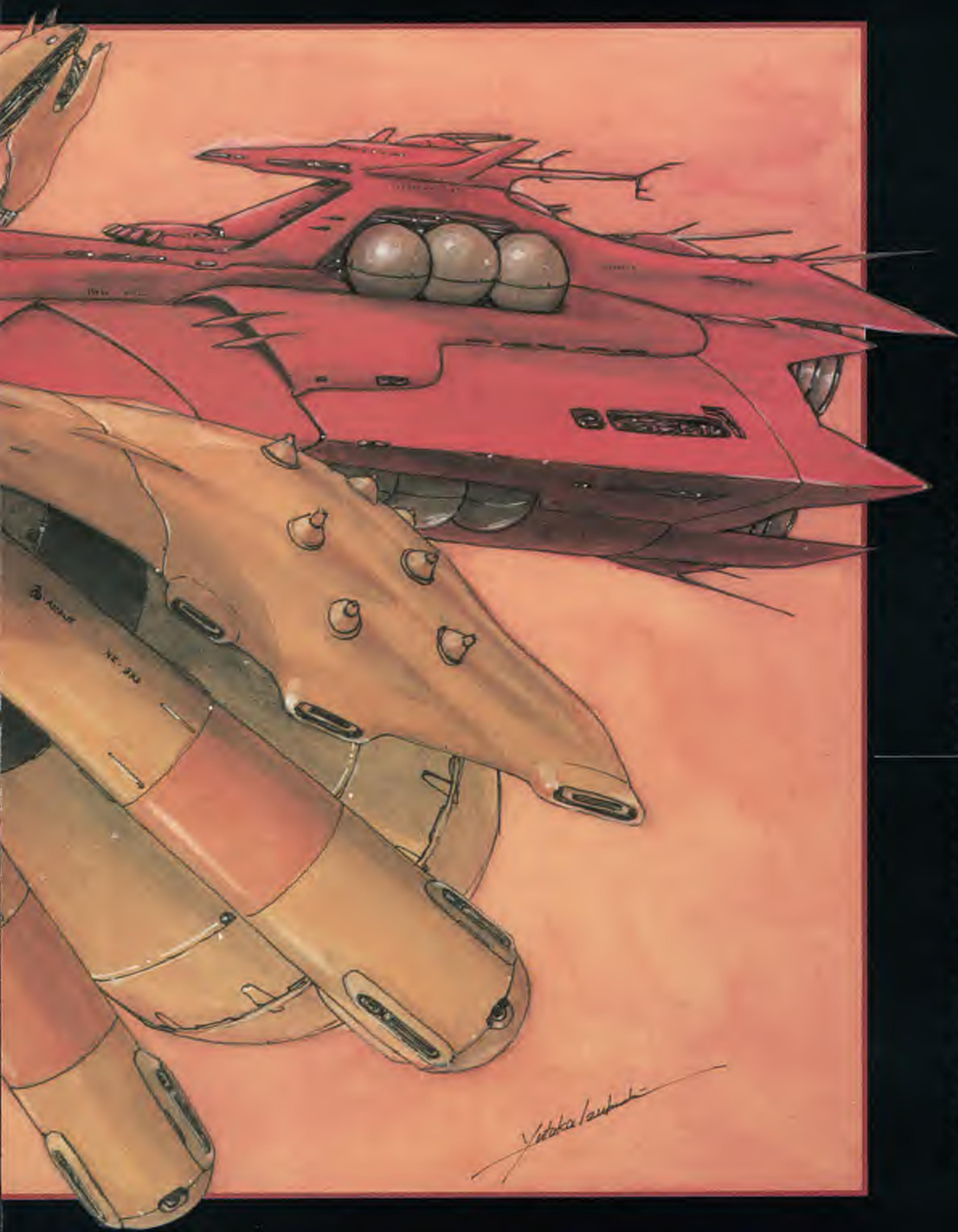


▲新発売のギラ・ドーガ、リ・ガズィ、ザクIII!

SD

CHAR'S COUNTER ATTACK

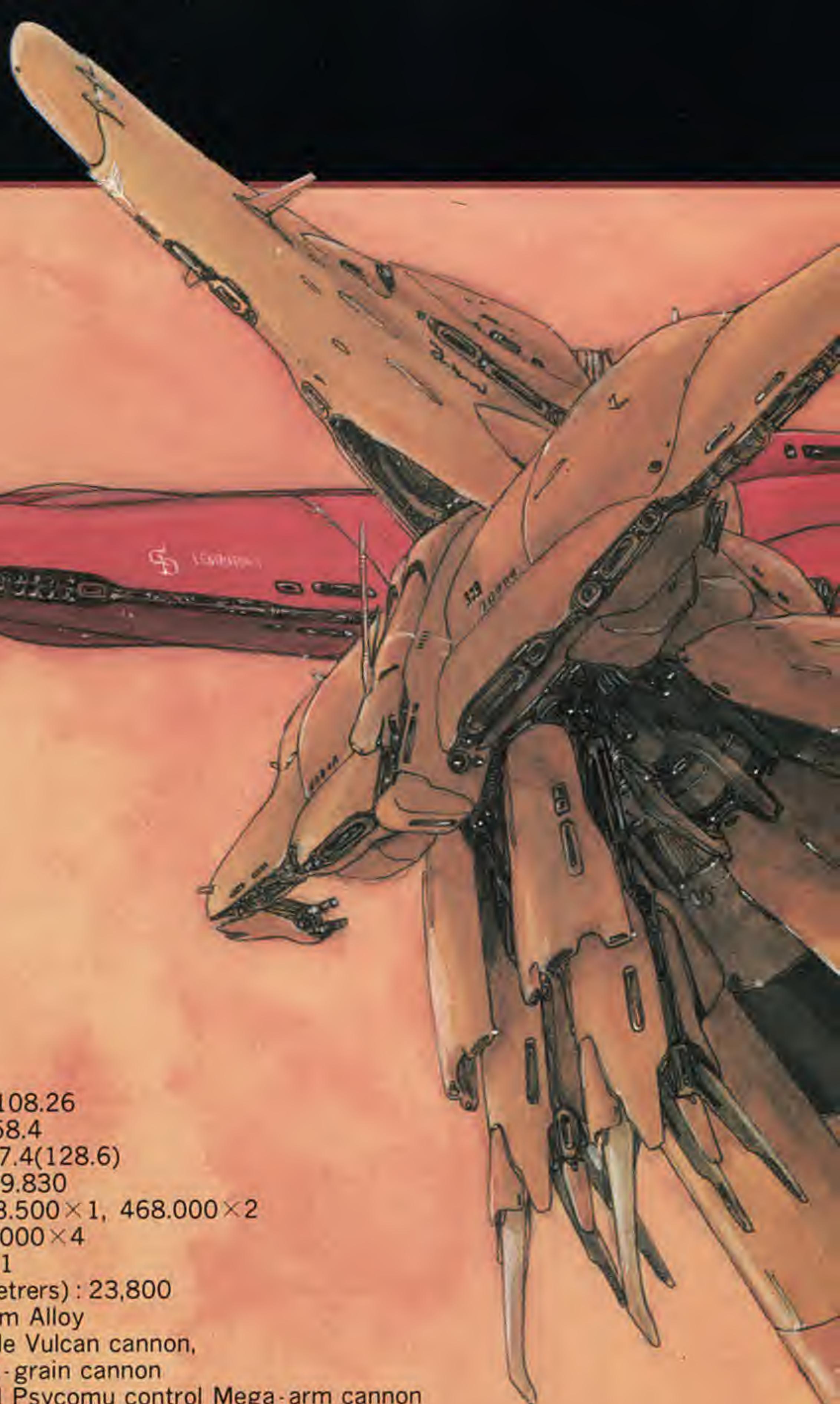
Illustrated by Yutaka Izubuchi



NZ-333
α-AZIERU

Length(metres) : 108.26
Height(metres) : 58.4
Weight(tons) : 267.4(128.6)
Generator(kW) : 19.830
Thruster(kg) : 933.500×1, 468.000×2
87.000×4

Apogee-motor : 31
Sensor Length(metres) : 23,800
Armour : Gandarum Alloy
Armament : Double Vulcan cannon,
Mega-grain cannon
Wired Psycomu control Mega-arm cannon
Funnel×9



Gundam

えと、今回は本誌と別冊かけ持ちの伊藤です。ガンダム関係は毎年一回位は作っていたりするので結構慣れたりするのです。ただどういう訳か女性キャラがたくさん出ている割には私にまわってくるのは野郎ばかりでちょっと悲しかったりするのだな。私はベルトーチカ（乙のね）が作りたかったのだ（3年位言つてゐる）。そいえば昨年作ったアムロとカミーユとジユドーの彫刻風のヤツ、あれどこかでソフビにしてくれないかなあ。売れるとは思わないけど、ああいったアプローチをそろそろやつてもいーんじゃないかと思うのだね私は。商いにばかり力を入れても何も残らないと思うよ。ま、私自身お金の為に人形作つている状況で、現実はキビシイ（財津一郎調で）、て事かな。もう宝クジに賭けるしかない、みたいな（ち

で、今回はシャアです。私、実は映画「逆襲のシャア」は見ていないのだ。フィギュアを作るにはそいつがどんなヤツか行動や言動をチェックして作品に盛り込んでいくのだが、シャアは割と知っているヤツだし今回はポーズの指定があったのでまあいいやみたいな所がありまして。そんな訳でこういうポーズですが、フィギュアは直立した左右対称ポーズが一番むずかしいと思うのだ。正面から見て垂直に立っているように見えても背中から見るとなぜか斜めになつてしたり手の大きさが違つたりしてね。昔シリコンの型取りを覚えた頃、右手を型取りとかでなんとか左手にできないどうか、と真剣にかんがえたものだ（笑）。

「アーバンホーリー（たたか）」しかも取扱いは
少し自由。ま、これは塗装しやすいようにしたの
だけ。ド、トトロのマントをボリバテで作る方
法は本誌（88年8月号）の方でスカートの作り方
を図解入りで紹介してあります。それの応用で
すからそちらを見て下さい。あと変わった事とい
えば、サーベルは割りバシを削った物です。フラン
材だと削つたり仕上げたりするのが結構大変なの
で、よくやる手ですね。整形した後瞬間接着剤を
しみ込ませれば、かなり丈夫になりますから。塗
装はアクリル塗料です。なんか異様にアニメっぽ
く仕上がってしまった。しかし黄色の透明度って
なんとかならないものでしょ？

CHAR AZNABLE

1:8scale

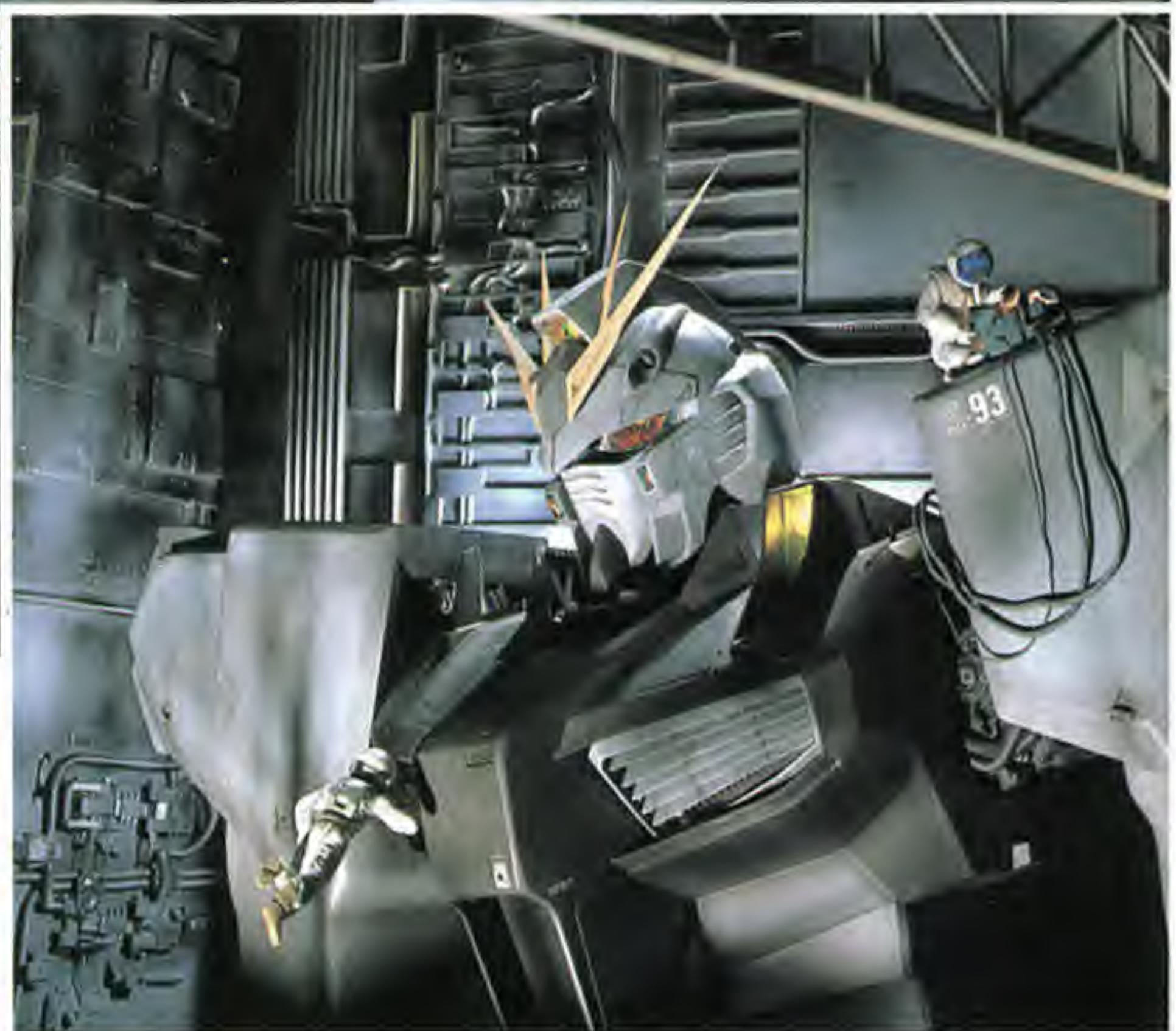
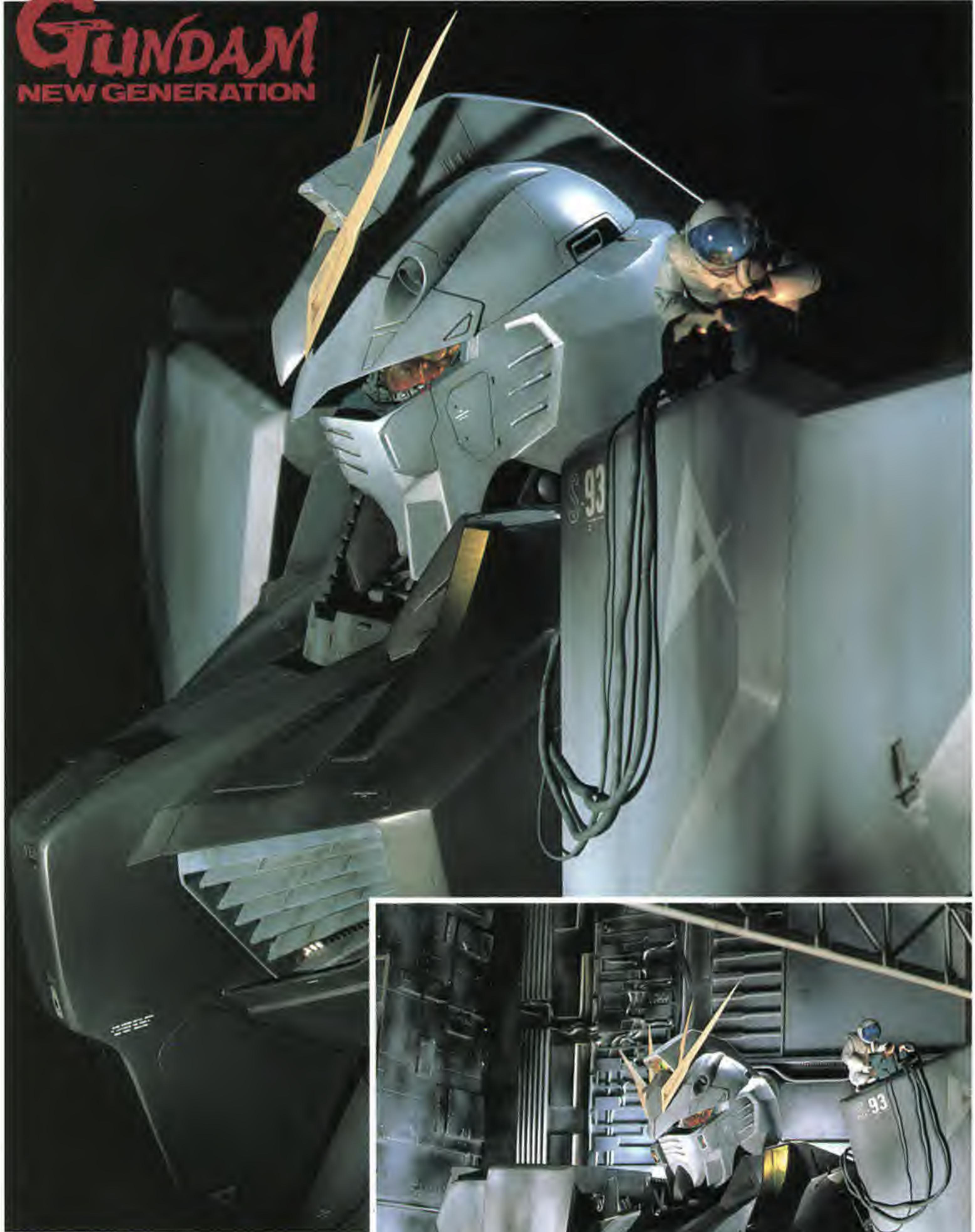
シャアニアズナフル(キャスバル・レム・タイクン)
製作:伊藤宏之

旧ジオン公国、ジオン・ズム・ダイワンの息子で、新生ネオ・ジオンの総帥である。連邦政府にしいたげられたスペースノイド達や旧ネオ・ジオンの残党によって絶大な支持を受けていた。彼は父ジオンの意志を受けて、地球侵略を始める……



GUNDAM

NEW GENERATION



RX-93
νGUNDAM



▲1月号時の完成写真。基本的な部分はほとんど変わっていないが、顔の口にあるスリットなどを1回り小さくしている。

►完成した1/24をほぼ正面から見たところ。やや肩を大きめに作っている事がわかるはずだ(120ページで1/144サイズのHGガンダムと比較しているので、その大きさが把握できるはず)。高さ・32cm 幅・66cm

▼プラ板でパイロットのハッチ部分まで追加工作を行なっている。このままいくと全身が出来てしまうのだろうか?



▲肩アーマーはプラ板とスチレンボード(Sボード/グンゼ製)を使ってのフルスクラッチ。またノズルはバキュームによるもの。



RX-93

νGUNDAM

1:24 scale Full scratch build Bust model
Modeling: Hiroshi Yasuda

RXシリーズ初のファンネルを装備したMS。このRX-93に採用されたファンネルはフィン・ファンネルと呼ばれ、これは攻撃兵器であるとともにメガ粒子砲から発生する強力な磁場が対ビーム兵器のバリアーとしての働きも有している。これに加えてRX-93ではサイコフレームが使用されている。このサイコフレームは従来のムーバルフレームにコンピューターチップを金属粒子のレベルで封じ込めたもので、駆動系に直接バイオットの脳波を伝達することが可能となつたのである。この2つの新機能によってRX-93はシリーズ最強のモビルスーツとなつた。搭乗者はアムロ・レイ。

RX-93 SPECIFICATIONS

- 頭頂高/22m ●本体重量/27.9t ●全備重量/63t
- ジェネレータ出力/2,980kW ●スラスター出力/18,300kg×4、12,300kg×2
- アポジモーター数/26 ●センサー有効半径/21,300m
- 装甲材質/ガンダリウム合金
- 武装/ビームライフル、ビームサーベル×2、ハイパーバズーカ、フィン・ファンネル×6、ビームキャノン、ミサイル×4、パルカン砲×2

作例は今年の1月号で表紙を飾った1/20スケール（今回は1/24スケールに変更）のνガンダムヘッドをレストアし、新たに肩アーマー、上腕の一部、胸部の延長などを行なっている。今回もこの別冊の表紙を飾る事になつたが、ロービジ塗装に変更したためにだいぶ雰囲気が違つて見えるはずだ。▶製作記事P120~121

▶今年1月号の「工作法大百科」で登場した際のνガンダムヘッド。ほとんどがプラ板の貼り合わせ、一部バキュームによる構成。

▼前回のディオラマフォト。Sが1/20で人形を作ったため、1/20スケールということだった。





RX-93
ν GUNDAM
FIN-FANNEL EQUIPMENT TYPE
1:144 scale model kit from BANDAI
Modeling: Yoshihiro Kan

νガンダムシリーズの最新作、フィン・ファンネル装備型を新人・菅 義弘氏にディテールアップしてもらった。ν ガンダム本体は顔、腕、脚と各部を巧みに工作。ストレート組みよりはシャープな感じに仕上った。またフィン・ファンネルはすべて固定にしてしまっている（これはトライで作った為で量産品を使用しなかったので）。全体の塗装は白の単色とし、部分的に汚しを入れてメリハリをつけている。▶製作記事 P122-123

GUNDAM

NEW GENERATION



これは菅氏のデビュウ作、フルスクラッチビルトのHGガンダム。

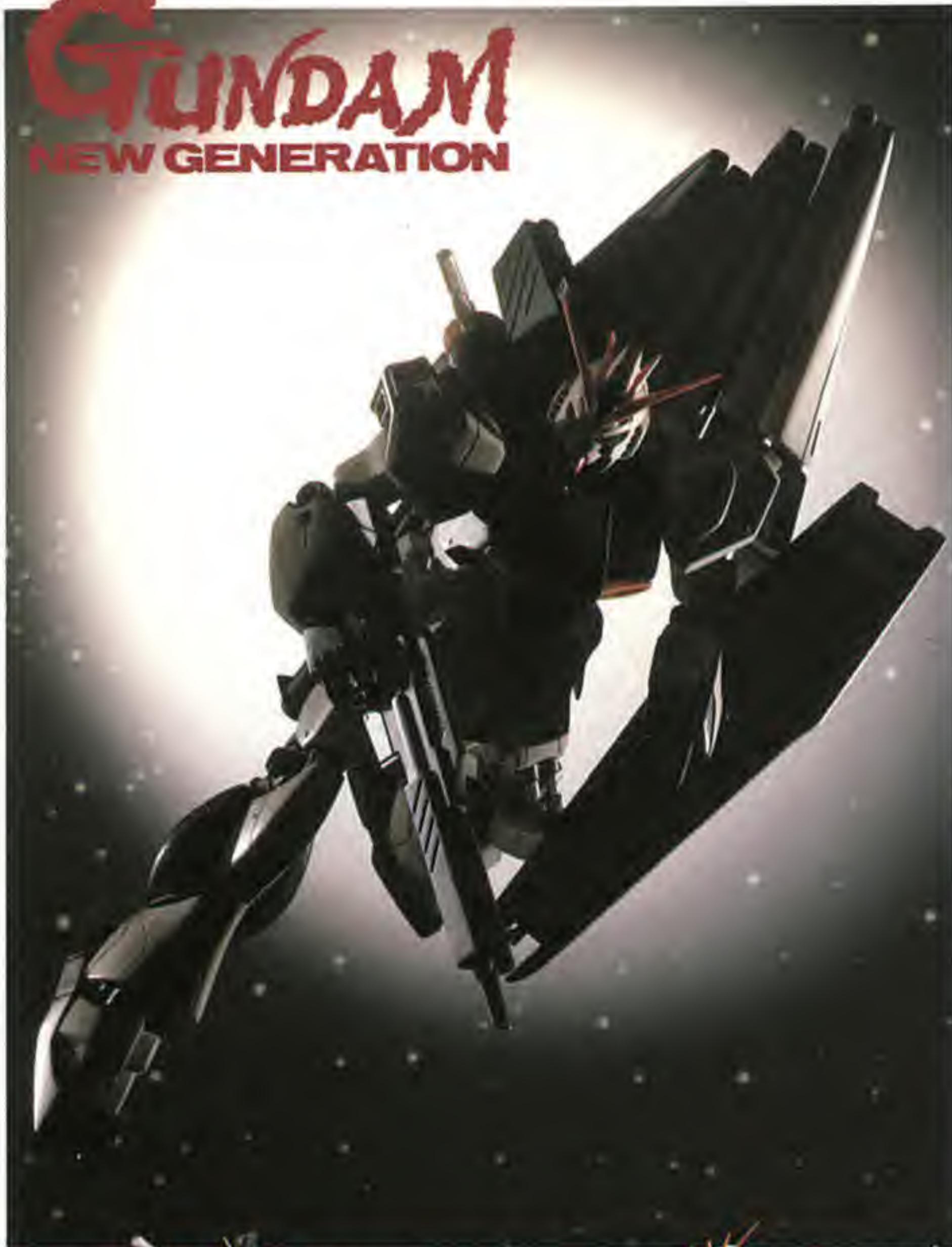


RX-93
νGUNDAM

1:100 scale Full scratch build
Modeling: Hideo Hasamoto

キット発売前に製作されたフルスクラッチビルトのνガンダム(1/100スケール)。ベースにはバンダイの1/100ガンダムMk-IIを使用している。製作はプラ板とポリバテを使い、いつもの波佐本ティテールが各所に施された作品。

GUNDAM NEW GENERATION



RX-93 νGUNDAM

1:144 scale model kit from BANDAI

Modeling:Shinji Fujita

νガンダムシリーズの第一号である当キットはシステムインジェクションを使用した
イロプラ。作例はキットの素性を生かしたポイント重点的工作。改造は、肩アーマーと
脚/バーニア部のポリュウムアップ程度である。フィン・ファンネルは自作（キャスト取
りにて量産）、バックパックへは真鍮線を使ってマウント可能とした。▶製作記事P124

-125



RGZ-91 Re-GZ

1:100 scale model kit from BANDAI "Z-GUNDAM" conversion
Modeling: Shinji Fujita

運動性、航続距離等の機動力を含むモビルスーツのトータル・バランスにおいて、MS Z-006 (Zガンダム) はひとつの頂点と言えよう。しかし複雑な変形システムの導入によって本来のポテンシャルを発揮する同機は、当然量産向きとは言い難かった。0091年に試作されたRe-GZは、これに対するアナハイム・エロクトロニクスの解答である。生産性及びメインテナンス性を向上させる為に可変機構を除外しMS本体の構造を極力簡略化、バッック・ウェポン・システム (BWS) と呼ばれる飛行用補助ユニットをドッキングすることで、MS Z-006に匹敵するポテンシャルを持つ量産型モビルスーツを実現したのだ。だが、このRe-GZも生産コストの問題から最終段階で量産化が却下され、結果的には試作の一機が実戦配備されたのみであった。

RGZ-91 SPECIFICATIONS

- 頭頂高 / 20.5m
- 本体重量 / 24.7t
- 全備重量 / 55.2t
- ジェネレータ出力 / 2,550kW
- スラスター推力 / 14,200kg × 2, 11,000kg × 2, 8,600kg × 2
- アボジモーター数 / 19
- センサー有効半径 / 14,200m
- 装甲材質 ガンダリウム合金
- 武装 / ビームライフル、ビームサーベル × 2、2連グレネイドランチャー × 4、バルカン砲 × 2、ハンドグレネイド × 3、バッックウェポンシステム (大口径ビームキャノン、ビームキャノン × 2、その他翼下にミサイルランチャーなどの装備可能)

作例は1/100 Zガンダムのキットをベースに改造。コンセプト通りに変形ギミックをオミットしてディテール面をカバーするとともに、キットで不評だった胸まわりのラインを修整してある。またBWSはプラ板と流用パーツの集合体。合体時には本体の腕を取り外す方式をとっている。▶製作記事 P126~127

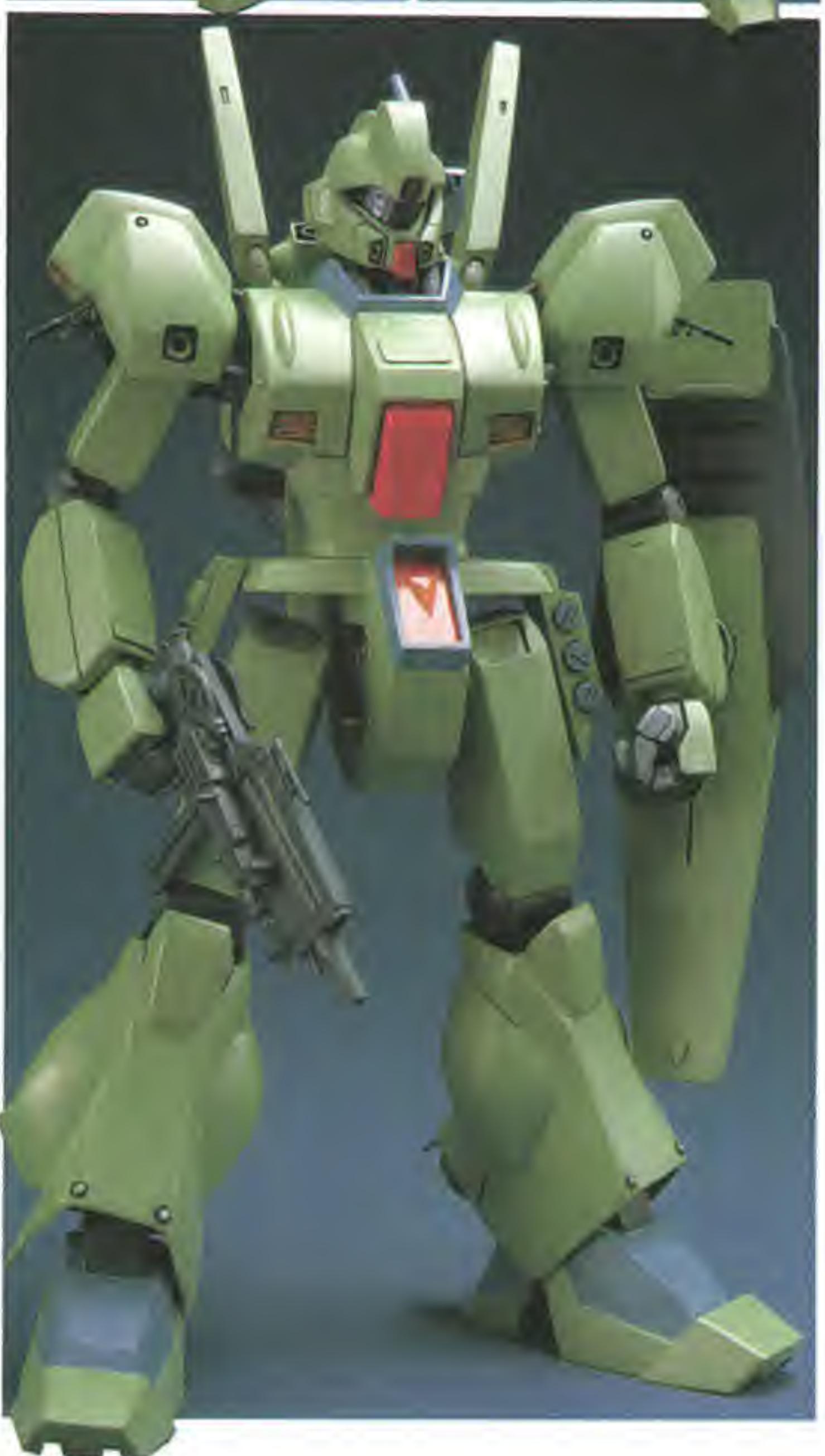


RGZ-91

Re-GZ

1:144 scale model kit from BANDAI
Modeling:Kenichi Nomoto

作例はベストなバランスを得るべく各部に改修を加えている。最大のネックとも言える頭部は同社のZガンダムをベースに製作、ここだけはイメージを優先させ、デザイン画よりもゼータ色の強いものとなっている。他には肘、膝関節まわりをリメイク、可動範囲を大きくするとともに、特に膝関節は設定にほぼ忠実な構造を再現した。▶製作記事 P.128~129



RGM-89 **JEGAN**

1:144 scale model kit from **BANDAI**
Modeling: **Yoshinari Hattori**

連邦軍の量産機、GMシリーズの流れを汲む発展タイプ。直線基調の虚飾を廃したフォルムは連邦軍モビルスーツのトラッドとも言えるものだ。機体構成も非常にシンプルかつオーネックで、武装は専用ビームライフル、ビームサーベルの他、手投げ式グレネイド弾を標準装備とする。なお、過去のGMシリーズが連邦軍基地で開発されて来たのに対し、この機体はアナハイム・エレクトロニクス社製である。

RGM-89 SPECIFICATIONS

- 頭頂高 / 19.0m
- 本体重量 / 21.3t
- 全備重量 / 47.3t
- ジェネレータ出力 / 1,870kW
- スラスター推力 / 12,700kg × 2, 9,200kg × 2, 8,800kg × 2
- アボシモーター数 / 19
- センサー有効半径 / 14,200m
- 装甲材質 / チタン合金セラミック複合材
- 武装 / ビームライフル、ビームサーベル、バルカン砲 × 3、ハンドグレネイド × 3、2連装ミサイルランチャー × 2

作例は腰の左右スイングを可能に改造した他、胸部を中心にポリュウムアップを施してある。適度に追加されたディテールにも注目してもらいたい。▶製作記事 P.130~131

GUNDAM NEW GENERATION



MSN-04

SAZABI

1:144 scale model kit from BANDAI
Modeling: Hideo Hasamoto

グリプス戦争以後姿を隠していたシャア・アズナブルことシャア・スバル・レム・ダイクン。父ジオンの遺志を継ぎニュータイプによる人類の革新”という理想を実現するために、彼はネオ・ジオンを再興し地球連邦に対して宣戦布告、地球上の腐敗した人類を抹殺する目的で遂に”隕石落とし”を敢行したのだった。

ネオ・ジオン軍の総師シャアの専用重モビルスーツがサザビーである。ザクに端を発するジオン系モビルスーツ技術の集大成とも言える機体であり、その超絶的パワーに対抗し得るMSは連邦サイドには存在しない。さらに背部にはニュータイプ用サイコミュ兵器ファンネルを6基搭載する。カラーリングは赤い彗星のパーソナルカラー”レッド”である。

MSN-04 SPECIFICATIONS

- 頭頂高/23.0m ●本体重量/30.5t ●全備重量/71.2t
- ジェネレータ出力/3.960kW
- スラスター推力/13,300kg×2、14,000kg×2、9,800kg×8
- アボシモーター数/28 ●センサー有効半径/22,600m
- 装甲材質/ガンダリウム合金
- 武装/ビームショットライフル、ビームトマホーク、ミサイル
×3、ファンネル×6

シリーズ最大のボリュウムを持つサザビー。全体にやや大味のするキットだけに各部に手を入れたいところだ。作例では上半身を中心に各部に改修を加え、設定画に忠実に製作を行なっている。

►製作記事P.132~133





MSN-04

SAZABI

1:100 scale Full scratch build
Modeling:Masaru Kamata

作例は鎌田流バキュームフォーミング&流用バーツの集大成。
これ以上はないフルアクションとフルディテールの見事な協調である。▶製作記事 P.134~135





NZ-333
α-AZIERU
1:350 scale Full scratch build
Modeling: Masaru Kamata

ネオ・ジオン軍の誇る超巨大モビルアーマー。全装備時の全長は100メートルを越えるα（アルバ）アジール。過去に作られたジオング、エルメス、キュベレイなどのサイコミュ対応のモビルアーマーの特徴のすべてを盛り込んだ究極の兵器といえる。脚部はジオングのように巨大なスラスター（ストワルムスラスターユニット）が付いており、航続距離を飛躍的に延ばすために大型のプロペラントタンクが取り付けられるようになっている。

NZ-333 SPECIFICATIONS

- 全長／108.26m
- 頭頂高／58.4m
- 本体重量／128.6t
- 全備重量／267.4t
- ジェネレータ出力／19,830kW
- スラスター出力／933,500kg × 1、468,000kg × 2、87,000kg × 4
- アボジモーター数／31
- センサー有効半径／23,800m
- 装甲材質／ガンダリウム合金
- 武装／2連装バルカン砲、メガ粒子砲、有線サイコミュ式メガアーム砲×2、ファンネル×9

作例はバキュフォーミングで装甲関係を製作したフルスクラッチビルド。各部可動のため格納状態・飛行状態を再現することが可能。全長30cm強、スケールに換算すると、約1/350となる。▶製作記事 P136～137

GUNDAM

NEW GENERATION





HOBBY HIZACK

1:144 scale model kit from BANDAI
Modeling/Kazuya Mizutani

ロンデニオンで、アムロと遭遇したシャアとクエス・バラヤを回収するためにギュネイ・ガスが使用した機体。もちろんかつての連邦軍の量産モビルスーツ・ハイザックがベースだが、おそらく旧式化のため民間へ払い下げられたものと思われる。もちろん武装はすべて取り払われており、通常はスポーツとしてモビルスーツの操縦を楽しむ目的で使われるのだろう。戦闘機としての運用を度外視されているので、原色を用いた派手なカラーリングが施されている。

GUNDAM

NEW GENERATION



▲スマートで躍动感のあるプロポーションは原型のハイザックと異なった印象を与える。

▶個人でスピード競技用に持つセスナみたいな設定なんでしょうね。

▼モノアイは透明ランナーをクリアカラーで着色したもの。まわりにジャンクパーツを詰めてディテールアップしてある。



最後になりましたが、飛行ボーズのため展示用には絶対ベース（台）が必要ですね。作例に使用したのは、ヨコハマそごうで買った板にニス（チーク）を塗り、真鍮パイプを固定したものです。Hobbyのロゴはシャレです。シャレ。これは、裏にのりが付いたキンキラのシートを買って、紙から切り抜いたアルファベットの文字を貼り付けてから切り出して作りました。ベースには木工ボンドで接着。レタリングが面倒ですが、やればそれなりに見えるでしょう。

今回の製作でベースに使用したのはハイザック。飛行姿勢で固定する、という前提でこれいいじつてあります。細々と書き並べてもあまり意味がない気がするので、形状的にはまずまずだと思う頭部についてだけ説明しておきましょう。

キットの頭はやたら丸いので、まず2mm程度詰めます。そしてヒサシを伸ばしたいがため頭部を原型そのままヒートプレス。で、出来たバーツをひつ付けて削り込めば作例の頭になるハズですが、なかなかうまく行かないんですよ。コレが、原型がプラスなので熱で変形しちゃうの。しかしここであきらめては、モデル失格です。さらにもう一度フレスしてから、へこんだ部分を補つてやればOKですね。あと、口元はプラ板で作り直し。モノアイは透明ランナーで、動力パイプは針金（ビニールが被つたヤツ）を巻いたものです。

その他、特にこれといった所もないでの塗装へと移ります。今回はどうも失敗で、一部やたら汚ない所がありますが、これはラッカ一でひと通り塗った後スヨゴレを薄く溶いたアクリルで吹き付け、エナメルでスミ流しをしたのですが、余分なエナメル塗料をふき取る時一緒にアクリルもはがれてしまつたようで、どうも付きが良くなかったようで、解決策としてはスミ入れ後に吹くかラッカ一で吹くか、といった所でしょうか。失敗は2度繰り返さなければいいのです。

ニュー
レガンドム RX-93
1/24スケール
フルスクラッチビルト
製作:安多 洋 レGUNDAM

▲表紙はアニメージュの高荷義之氏のイラストなどを参考に撮影してみました。いかがでしょうか。



▲頭部ディテール。設計図を参考に各パーツのバランスを変更している。

胸はファインを現物合せで作つて押し込んで、その下のスキマにファンドをこれまたぐにやぐにやに入り組んだパイプ風にしてつめ込んであります。胴体は下方に延長する為に後ろの見えない所にスチレンボードを接着し、それをガイドにプラ板を貼つてしまします。それぞれの角の裏側には5mm プラ棒を補強と面取りの際のうらうち材として接着しておきます。

胸と脳

はエツシード72の戦車のキャタピラを丸めてまん中に転輪を貼つてそれらしく見せてあります。車の中身は本当は球状のバーツが入っているのだけれど、見えないのでバス。とりあえずこういった大きな物のジャンクバーツには大型のゾイドのバーツがやっぱりいいなあ。というコトで今回も肩の付け根あたりはソレとファンドで作つたぐねぐねパイプ(?)を適当に合わせてそれらしく見る所だけ作つてあります。肩アーマーは太めのアルミ線を支持架としてそれに取り付けてあります

まず紙に实物大の図面（といつても大きさの分程度を描き、それを基にスチレンボード（軽量化）を切り出して形を作つてしまい、その上にグラ板を貼つていきます。言つてしまえばこれだけのコトなんだけれども、面取り部分を一面作るだけでも瞬接とスーパー液でスキマをうめてヤスリがけという面倒な作業をせねばならんので、これがなかなか大変。バキュームでやればよかつたと随分後悔してしまった。肩の先についているバーニア類はバキュームで抜いた物をジャンクバーニアでティティールをつけていきます。ノズルの部

肩

それは忘れた頃にやつてきた。そう、あの地獄の2週間である。88年1月号HJを持っている人はこのガンダムに見覚えがあるだろう。(5)編集長はレガンダム別冊の表紙というエサをぶらさげてこの話を持ってきた。そんなワケで、すでに完成している頭と胸のガンダムに肩と胴を追加工するコトになつたのである。



▲1/144のガンダムとの比較（製作・菅義弘）。とにかく大きい、全身を作ったらどうなるんだろうか？



▲①と⑤がそれぞれ1体ずつ作ったノーマルスースとバイロットスース。



▲新造バーツその2は胸部の冷却（？）フィン。



▲新造バーツその1は両肩アーマー。ノズルはバキュームバーツ。

■ 人形
ディオラマにいっしょに写っている人形はフジミの1/24メカニック・フィギュアにエポキシバテを使って改造した物で、ボーズ変更は行ってませんが、まあそれくなっているでしょう。

■ おわり
本誌の方では見出で思いつき書かれていたけど、本当にこれが最後なので、変な期待は持たない様くれぐれもお願いします。それではそーゆー

マーキングは1/32F-14のデータ・タデ・カールとバーリンテンのデカールシートを適当にみつくりつて貼っています。塗装がロービジなのでそれに合わせてステンシルもひかえ目に、左肩のマークも小さ目にしています。最後に茶と黒のエナメル塗料でスミ入れをして完成です。

の低下が防げるでしょう。

■ 塗装
編集長との打ち合わせでロービジと決定、明るいグレーはタミヤ缶スプレーのヘイズグレイ、暗いグレーはMr.カラーの305番、ツノは336番をそのまま使っています。それら基本色を塗つた後、黒に近いグレーを適当に調合してちょっとススけた感じに吹いてやります。また上から光をあてた時にカゲになる部分も少し暗めにしておきます。塗装はうすく溶いてエアの圧力が低下しない様にして、塗装が出ているか出でていないかぐら

いまで絞り込んで吹くと、きれいに仕上がりります。ボンベを使っている人は常に2~3本用意しておき、圧力が下がる度にボンベを替えていけば圧力の低下が防げるでしょう。

さて、今回も前回と同様時間が無く、見える所だけの一方でモデルとなっています。実はコクピットハッチから中を覗くとシートがあつたりとか考えてシートも途中まで作っていたのですが間に合いませんでした。ごめんなさい。

ロガンドム フィンファンネル装着型

1/144スケールキット
バンダイ

製作:菅 義弘

RX-93

ロGUNDAM

▼菅氏が「読べー」で紹介したフルスクラップビルドのロガンドム(後方)。その後、フィン・ファンネルを追加、全体もリフレッシュされて、今回の作例とともに紹介することになった。



特報

総観客動員数800万!

不滅のシリーズ巨編!!

企画誕生から10年

今、新たなる期待に応えて

遂に製作開始

監督 富野由悠季
'88年、春、神話は甦る。

その後、真っ白のガンダムがバルカンを撃ちまくる。その姿が異様にカッコイイ!! という訳で今回、別冊の記念すべきデビュー作として、フィン・ファンネル付きの特報ガンダムを作成しました。このキット客観的には満点あげてもいい出来なのですが、個人的にあまり好きではないので徹底工作しようと思ったのはよかつたが、なにしろ短期間製作(たってキット発売されたのいつだつたか知つてます?)で、締切りを破りそうになる。すると「それはどんな新人でもやつたことがない悪業ですよ」というナナイの声が聞こえてきましたので涙をのんでポイントを押された小改造に専念した次第です(言い訳は見苦しい)。ついでに読べーに載ったスクラッチと合わせて解説していきたいと思います。

まずはこの記事の中心、キットのファンネルから。今回組んだものはテストショットなので、製品はどうなっているかわかりませんが、合い、可動ともあまり良くなかったので固定にしてあります。しかし形状・構成はいい感じなので、側面のバーニアスリットをあけてやるだけで充分だと思います。他には凸モールドを凹に、可動部分を削り落とし、小火器を貼つておしまい。

ロガンドム本体はHJ本誌をはじめ、いろいろ出ているので少々やりにくいのですが、とりあえずそれらを見ずに作りました。

頭はヘルメット部、マスク部、アゴと3分割し、マスク部をシャープに削り、目はプラ板から切り出しています。当然の如くツノも鋭く削つておきましょう。

胴体は首をくり抜き整形、小火器でデコレートした後、胴体内に接着。肩の軸は切り落とし、上

GUNDAM NEW GENERATION



▲腕は肩の取付けを上にしたために、バランスを考えて2mm延長している。



▶「特報！」のCMのイメージで白一色で塗装した作例。見たためにぐっと迫力が出てきた感じがする。ポイントを押さえた工作が非常に効果的だ。

塗装に関しては何も語る資格をもちません。失敗です。反省します。

さて気分をかえてスクラッチの説明に入ります。これは前述したようにHJ4月号の読べーに載せていただいたもののリメイクです。といつても頭とファンネルを新造しただけのものです。頭部はプラ板+ポリバテの完全新作です。出来た当初は「これはイイ！」と思っていたのですが、今観ると何か変です。尚ガンダムはうつむいている方が絶対カッコイイと信じている私は、そういうように首の角度を決めてあります。目つきが悪くなり、「怖い怖い」というチーンの声が聞こえてきそうですが無視します。

ファンネルはなんとプラ板の貼り合わせ！こんなことをするのは私だけでしょうか。このために一晩で瞬着2g使いきってしまった私は大マヌケ。塗装はホワイトFS17875にブラック少し、あとはネイビーブルー、レッド、イエロー+ブラック、メタルブラックなど、最後にシャドウを吹いて完成です。

この特報ガンダム、デビュー作としてはこれ以

向きに直してやります。腰は切り離し、ウエスト部を削り込み、スイングできるように。腕は肩を上げた関係上、下腕部を2mm程延長するだけ。

RX-93 ν GUNDAM



◀左右にスイングできるようにした太股、これで可動範囲もぐつと広くなり、ボーズも自由になる。



▲顔は一度、ヘルメット、マスク、アゴに3分割した後にシャープに削り、目はプラ板で作り直している。



▲バックパックのカギ形の物がフィン・ファンネル装着バーツ。



◀つま先は2mm延長して、またシリンドラーも一応作り直している。



上ないネタだったにもかかわらず、ものすごいブレッシャーがかかり、雑な仕上りになってしましました。この気持ちギュネイにはわかつてもらえます。この左上のブレッシャーは何だ? ガンダムか? もういい!!

全くの余談ですがこの原稿は「逆襲のシャア」のビデオを観ながら書いています。はつきり言ってガンダムシリーズの中では一番好きです。(Z&Zはほとんど観てないが)

「たかが石つころひとつ、ガンダムで押し出してやる」「レガンダムはダテじゃない!」「こういう素直な言葉、どんな演説より迫力があつてもう最高!!(関係ないんですけど)ガンダムがアクシズを止めようとしてる所を観て、原作マジンガーZが海底要塞サルードをうけとめたのを思い出した人いません? 私だけですね、ハイ」――今まできたらまた続編作ってほしいです。もし万が一出来るようなことがあれば、そのガンダムのスクラッチはぜひ私に!!(無理か?)それでは。

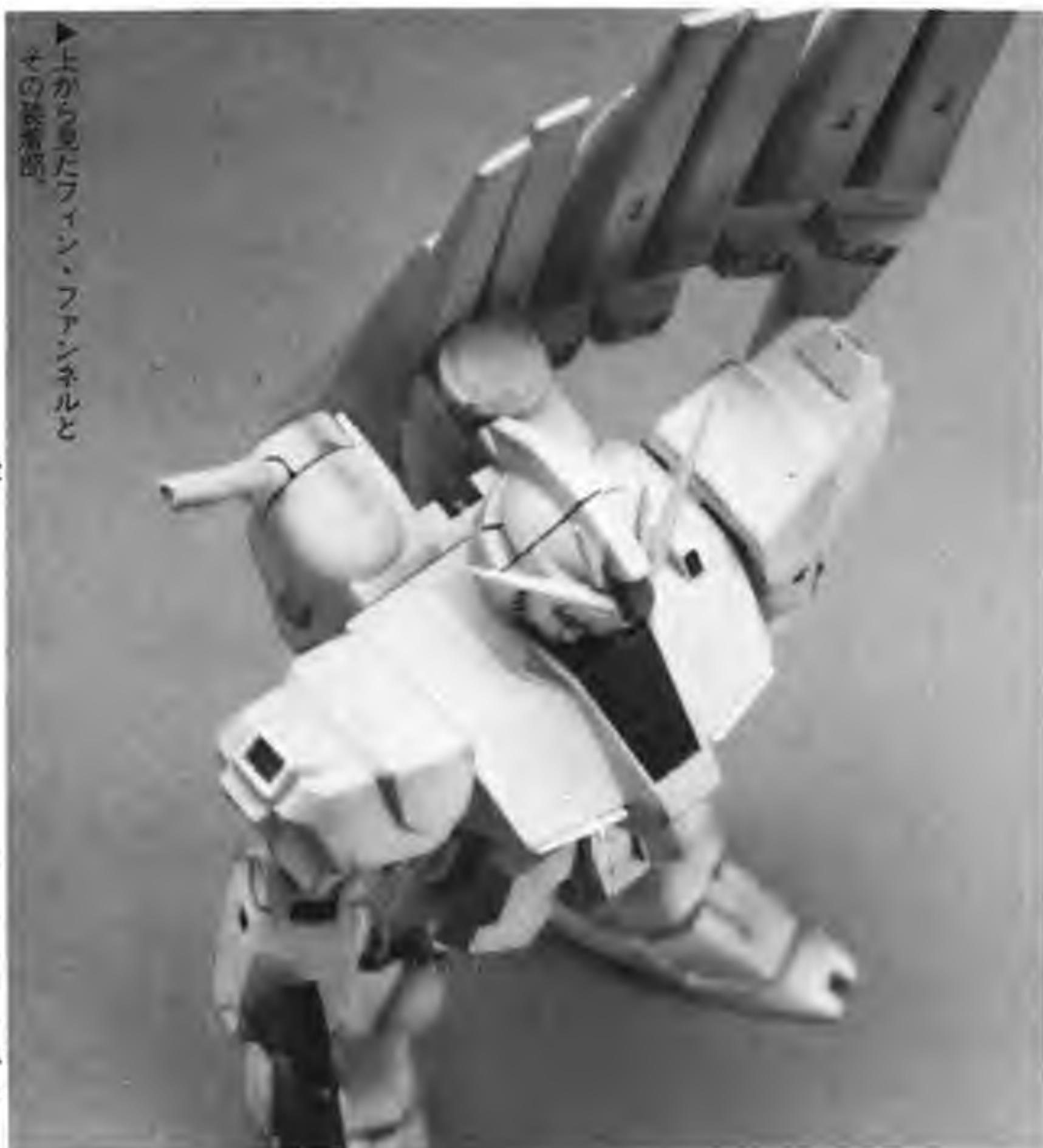
フィン・ファンネル大比較コーナー！



▲キットのフィン・ファンネル。やはりキットは軽い！それでも後へ倒れそうになるのでバランスを取る為に脚を改造している。



▲キットのファンネルのジョイントはこんな感じです。今回はテストショットだったため少々合いが悪く、可動ギミックをオミットして固定にしてしまった。



▲上から見たフィン・ファンネルとその改造脚。



▲HCMのフィン・ファンネルは1体成型。心なしかたよりない。



▲藤田氏がプラ板の原型からキャスト取りしたファンネル。これはさすがに重い！



▲菅氏がプラ板のフルスクラッチで作ったファンネル。



▲HCMのレガンドムも紹介してしまうぞ。プロポーションはグッドだけど、顔は今ひとつ。できれば改修したい。



ニューゴンダム RX-93 ノーマル GUNDAM

1/144スケールキット
バンダイ
製作: 藤田伸二



▲すねのバルジを大型化し、力強さを出している。ひざ裏のパイプはスプリングに変更している。



▶プロポーションがすばらしいキット。小改造ではほぼ完璧な仕上りになる!?

▼フィン・ファンネルはプラ板の積層で原型を作り、シリコーンで複製している。



■頭
アンテナが少々ダルなので鋭く削り込んでやります。後頭部は、ここがエリに当たって頭を浮かせている原因なので、少し削って座りをよくしてやると良いでしょう。目は少々寄り目ぎみなので一度削り落とし、プラベーバーで作り直しました。

■ボディ
下半身は、まず左肩にあるカメラを切り取ってやり、肩の上にプラ板を貼つて高さを増したあとで再接着。腕の取り付け軸も上に移動させます。このキットは基本的にこの改造だけですいぶん良くなると思いますよ。

下半身は、腰のフロントアーマーがどうも内側に向いてしまうのでマウントしているバーツを少し外側へ角度をつけて接着。側面のアーマーはちょっと小さいかな? の印象。下側を4mmほど延長しました。ファンドシは前方にプラ板を貼つてボリュームアップしてやりましょう。

■腕
肩アーマーは各バーニアを切り取ったあと、側面バーニアのついていた所を開口。上面を各1mm高くしてやり、バーニアを0.5mmプラ板で自作して接着しました。

左下腕の裏にあるシリンドラー状のバーツはプラ棒で作り直し。指はせつかく良く動くので、多少曲げたり切つたりして表情をつけてやるにとどめました。

■脚
ももはキットのまま。書き忘れていたけど、ビス穴はもちろん全部埋めること。

すねはふくらはぎのバーツにもう少しボリュウ

はっきり言って、このキットはすごい。数あるガンプラの中でもトータルに見て随一のキットと断言してしまうほど良く出来ています。システムインジェクションの導入により塗装抜きでもほぼアニメどおりの雰囲気が味わえるのは、若年層にとつてはありがたい配慮だしね。

まあ強いて言えば頭が浮きすぎる(逆に言えば、肩が下がりすぎてる?)ような気がするので、この辺を中心に改造してやりました。

■頭
アンテナが少々ダルなので鋭く削り込んでやります。後頭部は、ここがエリに当たって頭を浮かせている原因なので、少し削って座りをよくしてやると良いでしょう。目は少々寄り目ぎみなので一度削り落とし、プラベーバーで作り直しました。

■ボディ
下半身は、まず左肩にあるカメラを切り取ってやり、肩の上にプラ板を貼つて高さを増したあとで再接着。腕の取り付け軸も上に移動させます。このキットは基本的にこの改造だけですいぶん良くなると思いますよ。

下半身は、腰のフロントアーマーがどうも内側に向いてしまうのでマウントしているバーツを少し外側へ角度をつけて接着。側面のアーマーはちょっと小さいかな? の印象。下側を4mmほど延長しました。ファンドシは前方にプラ板を貼つてボリュームアップしてやりましょう。

■腕
肩アーマーは各バーニアを切り取ったあと、側面バーニアのついていた所を開口。上面を各1mm高くしてやり、バーニアを0.5mmプラ板で自作して接着しました。

左下腕の裏にあるシリンドラー状のバーツはプラ棒で作り直し。指はせつかく良く動くので、多少曲げたり切つたりして表情をつけてやるにとどめました。



▲リアビュウ。フィン・ファンネル付のキットと比較してもらいたい (P. 122~123)。



▲肩の高さ増しと取り付け位置変更は図を参考にしてもらいたい。ひじはボリキャップが丸見えの為バーツを貼っている。

■ バックパック・銃

これはしつかりキットのまま。ただ、ファンネルを支える関係上マウント部分はプラ板で大きく作り直しています。

銃、シールドも出来が良いのでいじってませんが、バズーカはバックパックへマウントする部分があまりにでかくてダサイので、削り込んで目立たないようにしてあげました。

■ フィン・ファンネル

問題のファンネルですね。この作例を作った時点ではファンネル付きのキットは発売されていなかつたので、当然自作です。苦労して作ったのに、

ムが欲しかったので、エボバテを盛つてあります。肩は直した方が絶対良くなりますがここは私の趣味なので、スリムなガンダムが好きな人はやる必要はないでしょう。

なんと後でキット化されてしまうとは、キャスト製のガレージキットが出ることが発表されたので、まさかキット化はないと思っていたのですがねえ…。

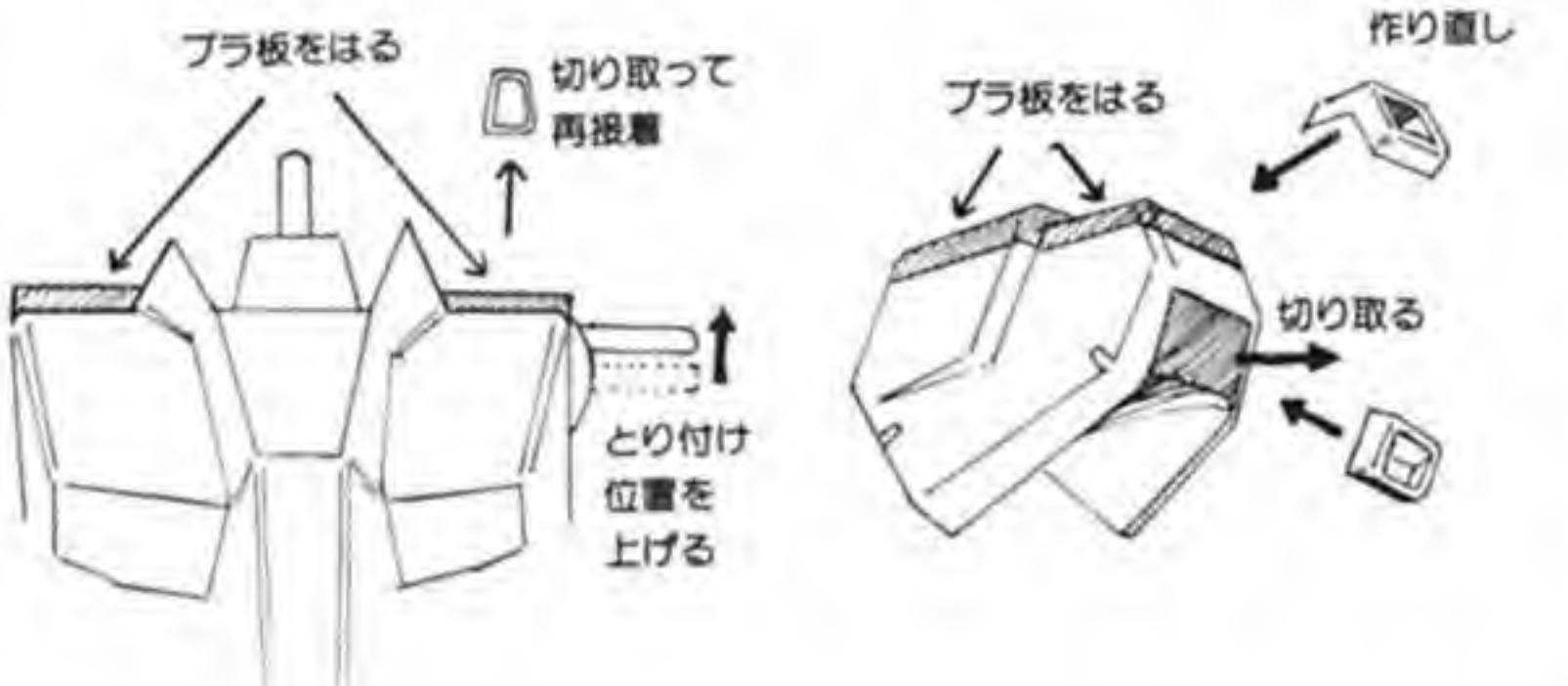
それともかく、プラ板を積層して一個分を削り出してやり、シリコーンで型取りキャストで複製して六本分揃えてやりました。

■ 塗装

いつもはラッカー系を愛用しているのですが、今回は水性ホビーカラーを使ってみました。基本色はグランブリホワイトとミッドナイトブルー(これはラッカーのネービーブルーとほぼ同じ色合いで)。関節等は黒鉄色。ファンネルは白一色にアレンジしています。

以上で一応完成です。とにかく出来の良いキットなので、絶対買って損はないでしょう。

■ 上半身の改造



リ・ガズイ RGZ-91 1/100スケールZガンダム改造 バンダイ 製作:藤田伸二 Re-GZ



▲シールドはD-Iの物を流用。ライフはプラ板でのフルスクラッチ。



◀BWS合体時にはコクピットハッチを取り外してシールドを装着する方式としている。と書けばハッチが曲がったままでも平気……!?

▲Zガンダムのキットを切った貼ったして改造して製作したり・ガズイ。こういったディテールもできるんだね……

■ボディ

顔面はキットのままで、頬だけ少し張り出しを増してやります。頭頂部のエッジを削って丸みをもたせたあと、後頭部をエボバテで延長。側面のふくらみもエボバテです。目の上のカバーはプラ板で自作。それからキットを直接使う部分はモールドを彫り直してやっています。

ベースに使用したキットは当然1/100 Zガンダム。可変キットのためプロポーションには相当問題があるから改造の気構えで挑みましょう。

■頭部

顔面はキットのままで、頬だけ少し張り出しを増してやります。頭頂部のエッジを削って丸みをもたせたあと、後頭部をエボバテで延長。側面のふくらみもエボバテです。目の上のカバーはプラ

板で自作。それからキットを直接使う部分はモールドを彫り直してやっています。

■腕

肩のアーマーは両側をプラ板の積層から削り出し、間の四角いバーニアを箱組みで作ります。上腕はキットのエッジを落として使用。下腕は外側の青いバーと手首のボリキャップの入るバーを一体化させるようにプラ板で整形。ヒジ関節内側のボリキャップの入るバーに側面の赤い台形バーを接着、手首までプラ板で延長して整形しました。手は指を一本ずつ削り込んで小さく削ります。

■腕

肩のアーマーは両側をプラ板の積層から削り出し、間の四角いバーニアを箱組みで作ります。上腕はキットのエッジを落として使用。下腕は外側の青いバーと手首のボリキャップの入るバーを一体化させるようにプラ板で整形。ヒジ関節内側のボリキャップの入るバーに側面の赤い台形バーを接着、手首までプラ板で延長して整形しました。手は指を一本ずつ削り込んで小さく削ります。



▲スタビライザーは上方へスライドさせた方がカッコイイと思います。



▼BWSと合体したリ・ガズィ。本体を収納する際は胸部でジョイントする。



▲脚部は残念ながら設定のよう
に膝関節を前へスライド出来な
いのでした……

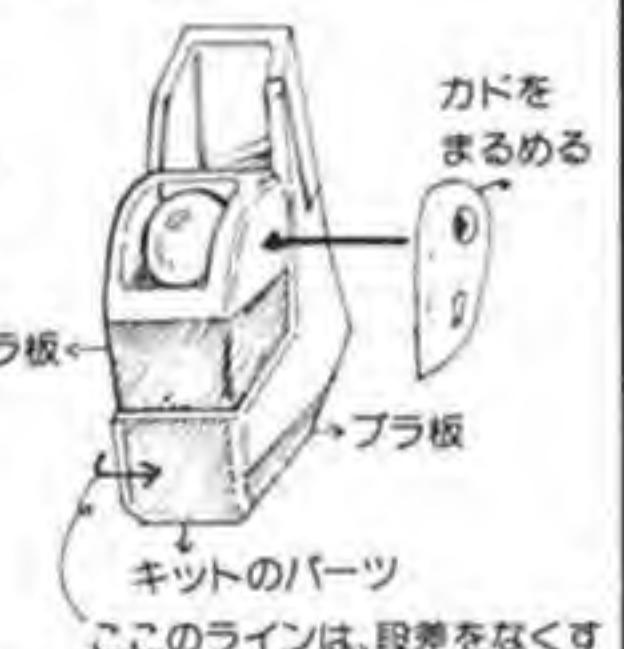


▲肩アーマー及びバーニアは
ラ板を切り出し、積層して削り
出します。

■股関節



■下腕



モモは、キットではヒザ関節の前側が開いていて、そこにラ板を貼ります。関節部はそのまま。スネのバーツはディテールがゴチャゴチャがあるので、上にボリバテを盛り丸みをもたせて整形。前面のスリットは足首のアーマーのところまで切り欠きます。足首のアーマーは下側をクサビ状に延ばし、ラジを落とします。足は爪先を2mm延長し、横幅がありすぎるので裏打ちしてから削り込みます。足首はDC9の後部を切り取って使い、コクピットはヒートプレス。本体は、リ・ガズィのバツクバツがはまる部分がラ板の箱組み。その横の、主翼の付け根をはさんでいる板がラ板の貼り合わせ。主翼の付け根部分のバーツはバキュームフォームです。

▲上方から見たBWS。ところで1/144スケールでのBWS付のリ・ガズィは発売されないのでしょうか。

この主翼は、なんと百式司偵の主翼。設定通りに作っていたのですが、いまいち気に入らなかつたので垂直尾翼をつけてみました。ビームライフルはラ板の積層で本体を作り、あとはラ棒、ラパイプの組み合わせ。シールドは1/100ドラグナーカスタムのものにラ板を貼りたして改造してやりました。ディテールは例のごとくジャンクバーツをかき集めて貼ってやり、スジ彫りを施してあります。部分的にラ板のコマ切れも使ってやりました。塗装は、ホワイトに微量のブルーとグリーンを混色。他は目を螢光グリーンで、胸などをレッドで塗つて完成です。

リ・ガズィ RGZ-91 1/144スケールキット バンダイ 製作:野本憲一 | Re-GZ



▲改修中の頭・胸部。プラベーバーで貼りたしたディテールを見てもらいたい。

►キット自体のプロポーションにはあまり手を加えず、各部のディテールに凝ってみている。

▼スカート、バーニアスラスターまわりのディテールアップ。



『逆襲のシャア』シリーズのキットは皆、ホントに出来が良いですね。可動範囲は広いし、色グラーダー、塗装するときも塗つてから接着や差し込みがたりして便利。それに何といってもプロポーションが良いもん。では、「より良いリ・ガズィ」を作るため、少々手を加えてみましょう。

■頭

ここは個人的趣味で作り直してしまいました。キットの頭部はあまりスマートじゃない。作例は顔面をΖガンダムから、頭本体は百式、トサカとアンテナにリ・ガズィのバーツを使ってあります。アゴの先是プラ板で作り直し。ヒサシは中央がり・ガズィで両サイドはプラ板。頭横の張り出しもプラ板です。アンテナは真鍮線に交換する人が多いと思うけど、細すぎると変だしテーバーのついた形状なのでキットのバーツを一回り細く削り込んでやりました。全体の印象はΖガンダムとり・ガズィの中間といった感じですね。

■ボディ

最初に気になったのは胸の面取りが丸っこくなっていること。小さいバルジはあきらめて、直線的になるように削ります。バルジはあとでプラ板を貼つて削り出せばOK。それから胸の裏というか脇の下の所は成型上の都合か、設定とは異なっているので、一端切り取つてプラ板で新造しました。写真で判断してください。

胸とコクピット下のノズルは縁が厚いので削り込むとシャープになります。腰アーマーはプラ板で裏打ち。後ろのアーマーのノズル部分は一端く抜いて内部をプラ板で作りました。バーニアはキットのバーツはイマイチなので、06R IIのキットから流用しました。バックパックもノズルは交換しましたが、他はノーマル。

このキットは全体にエッジが甘い印象があるので出来るだけベーバーがけをしてエッジを出してやや、ロックとロックの境いめはケガキ針でケガいて別体に見えるようにしてやりましょう。肩アーマーはそのままで充分です。いじったのはヒジで、ポリキャップを上腕にも入れて二個つ

■腕

肩アーマーはそのままです。いじったのはヒジで、ポリキャップを上腕にも入れて二個つ

GUNDAM NEW GENERATION



▲ひざの関節の分解図、設定画から想像するたぶんこんな感じだろう。

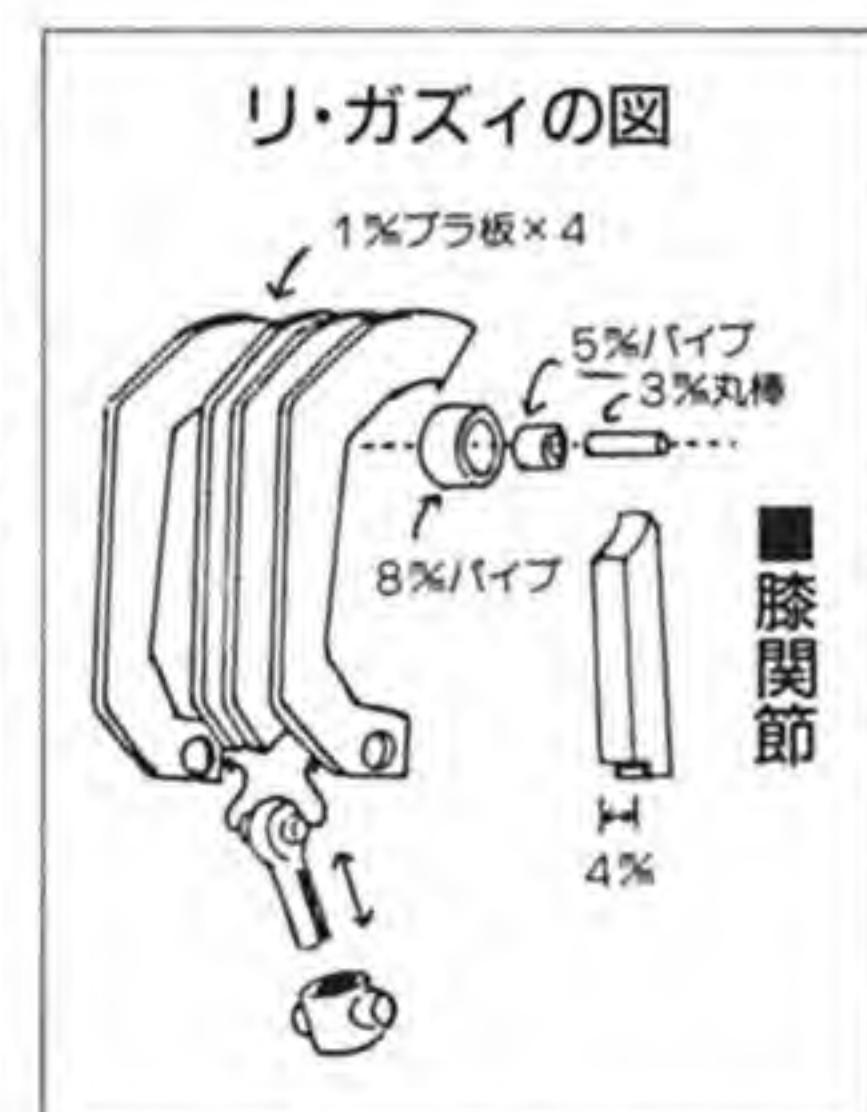


▲肩アーマーの内側は削り込んで設定画のような形状に直している。

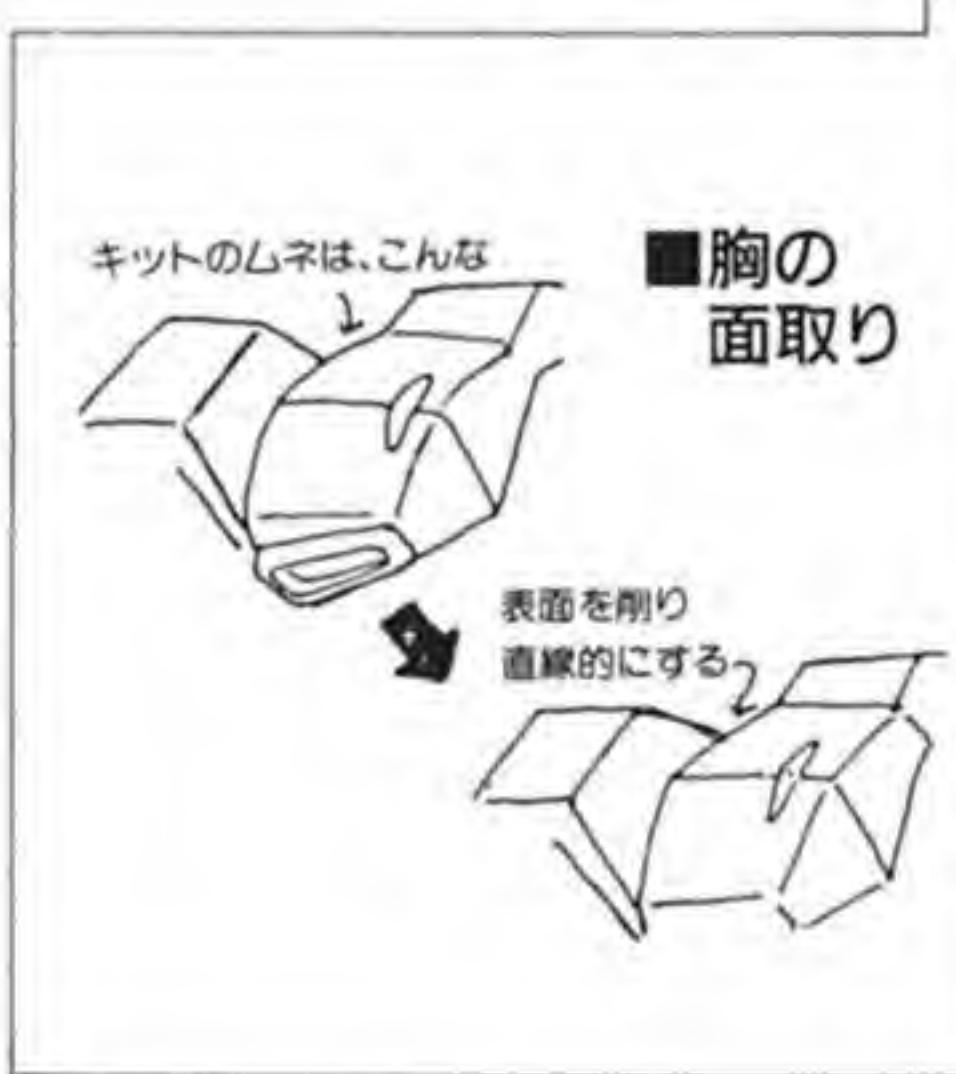


▲リアビュウ。スタビレーターを上にするとカッコイイかな。

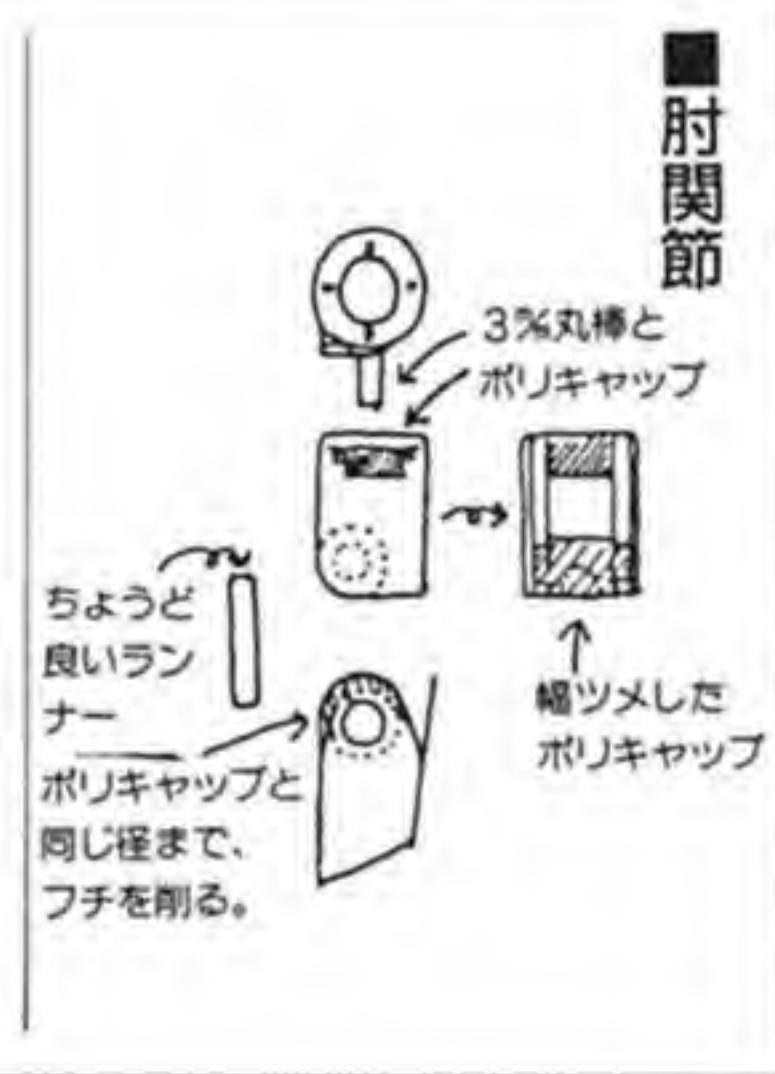
▼股間にノズルを追加。スカートの裏は
プラ板で裏打ちしている。



■膝関節



■胸の面取り



■肘関節

なげてやり、設定の形に近づけてやるとともに可動範囲を広げてやります。外側にはマイクロスプリングを二本通しました。グレネードのフタは削り落としてから、プラ板を貼つてやりましょう。手は設定を見ながら新造。指は1・2mm厚の板に0・3mm厚の板を貼つたものです。ライフルはキットのだと持たせにくいし薄いので、百式とゼータのものの二個イチで作り直しました。

■脚

ここはヒザ関節を作り直してます。写真を見てもらえば判ると思うけど、こうすることによって設定の形に近くなるし、ヒザアームの先が二重関節+スライドになるのでヒザ関節軸(丸バーツ)がスネバーツの上を離れずに可動します。さらにBWSと合体した状態(BWSは作っていないけど)も再現できるんですよ。たぶん、これで完璧に再現

できます。

それと、スネ側面のバーニアは中心に1・2mmくらいの穴を開けるとしまって見えますよ。全体にディテールリングはスジ彫りとプラベーバーの細切れ貼り。ちょっと控えめが程良いところ。エッジの部分にアートナイフでスリットを彫ってアクセントにします。この辺に関しては、今は昔のガンダム・センチュリーの、あのガンダムを参考にしました。

塗装については、ほぼ設定通り。エッジは多少明るい色で軽くドライブラシ。スミ入れは、グレイの部分には黒+レッド+ブラウン少々。青の部分にはフラットアースで行いました。最後にテカールを1/72ファントムから持ってきて、ハイ

■ディテール&塗装

ジェガン RGM-89 JEGAN

1/144スケールキット
ジェガン
製作:服部伊也



▲腰のスウィングが可能となった。

▼頭部のディテールアップ。メインカメラ部はセロファンのカバーを外した状態



■頭部

頭部は、まず顔面をすっぱりくり抜いてしまいます。そして顔（と言うか、ホホ）をヒートプレスで作り直し。アゴはボリバテ、その左右のダクトもヒートプレスしたバーツを埋め込んでやりました。ガンボッドは0.5mm板を貼つて厚くしてやり、バレルはやっぱり銃口をピンバイスで開けてやりましょう。アンテナはプラ棒の削り出しで太く長く。そうそう、カメラ部のカバーには青色のセロファンを使ってみました。内部はジャンクバーツを詰め込んであるんだけど、セロファンの上からだとほとんど見えませんね。

■ボディ

首の付け根をくり抜いて、ジャンクバーツでデコレート。胸（コクビット部）は前方へすこし延ばしてやり、ハッチをプラ板で新造します。腰を回せるようにするため、腹と腰の間の横板の部分で切断し、ボディ側にボリキヤップを内蔵してやりました。フンドシは接着面で3mm、横幅で1.5mmほど大きくなるようにプラ板を貼ります。当然Vマークのバーツも作り直し。それから、脇の部分もくり抜き、ジャンクバーツなどでオシャレしてやりましょうね。

それにしてもジェガンって地味だよね。ガンダムシリーズの中でも典型的ヤラレメカのGM系の流れをくむデザインだし、塗装も単色みたいなもの。全然派手な要素が見あたらないもん。それなりに機能的には見えるし、構成がシンプルだからメンテナンスも楽そうだけど。

GUNDAM

NEW GENERATION



▲リアビュウも思った以上に迫力がある。



▲首・肩などの関節部の内部メカはジャンクバーツを中心にはプラ棒、ガラスチューブ等で再現している。

肩側方のバーニアはヒートプレスで作り直し。ヒジの関節部（ボリキャップをはさむ丸状のバーツ）はキットだと上腕の方についているでしょ。これを一度切断して、下腕側へ接着し直してやります。こうしておけばヒジを左右へ回したときあまり変に見えずになります。文ではうまく説明できないけど、やってみる価値あり！

■脚

脚部は、まずもも上部の凹モールドをプラ板を裏から貼つて再現してやります（だつて接合部のライン消しをするの面倒でしょ）。ももバーツのひざ上面には1・2mmプラ板を貼つてやりましょう。すねバーツはひざ関節部をくり抜いて、ひざ当ての裏にジャンクバーツを接着。後ろのフレアーハーフはボリバテで少し延長しました。

■その他

ランドセルのバーニアはジャムル・フインのも

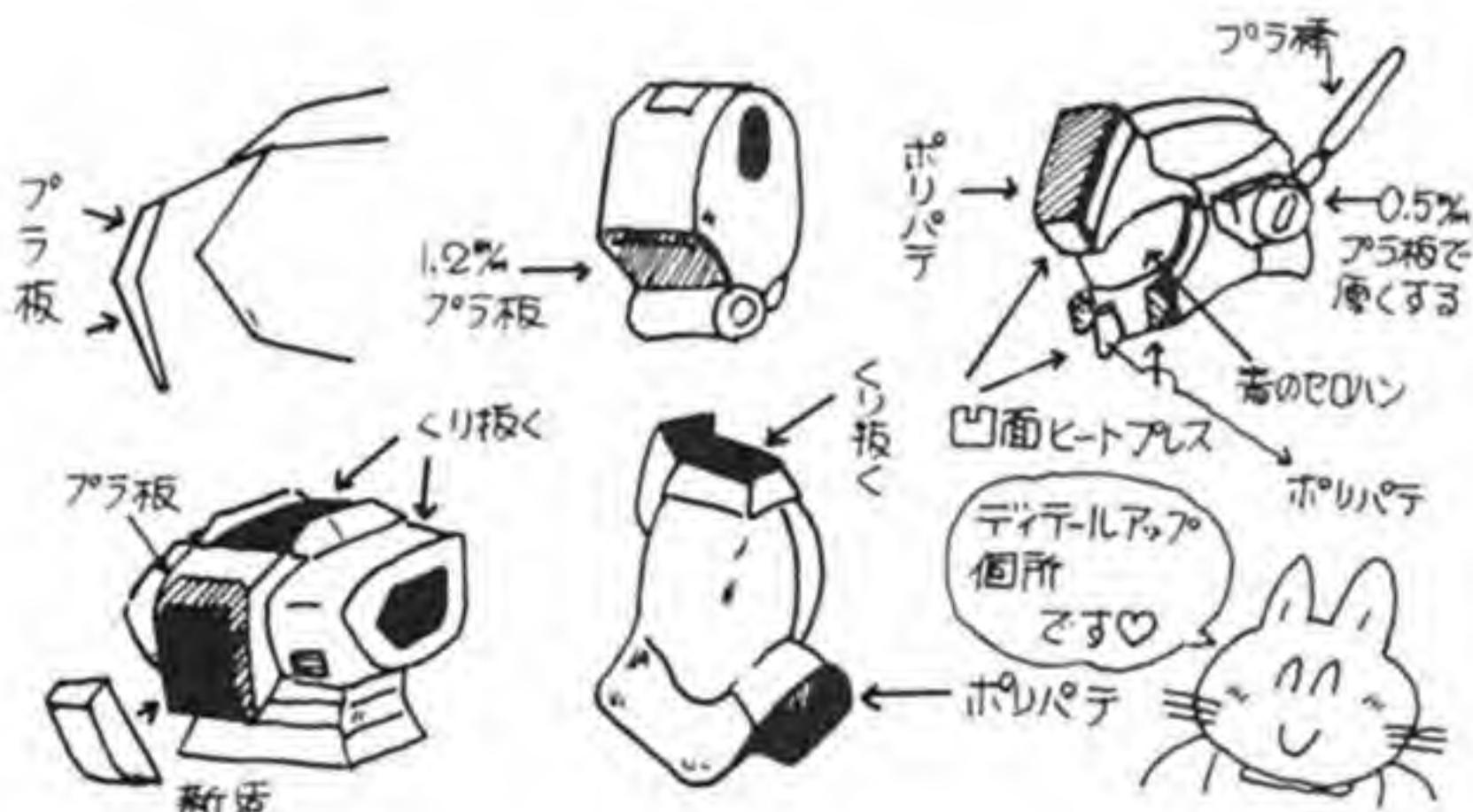
のに交換して大型化。メインノズルの下の板はプラ板で作り直します。上方にある二基のスラスターはプラ板で厚くし、ノズルをヒートプレスで作って接着してやりました。

ビームライフルはすこしでも大きく見えるようにバレルを太く作り直し、小火器セットの小物を適当に貼り付けてあります。

それからシールドは、プラ板で裏打ちして、簡単にモールドを再現しておきました。

■塗装

基本色の薄緑はグリーンFS34227、イスラエル砂漠迷彩。あとはネービーブルー、ミディアムブルー、黄橙色、シャインレッド、といったところです。最後にフラットブラックでスミ入れしたのですが、なんかオモチャぽくなってしましましたかね。



サザビー MSN-04
1/144スケールキット
バンダイ
製作:波佐本英生 **SAZABI**



▶ジオン系モビルスーツデザインの集大成。左腰のマークティングはシャアの本名(キャスバル・ダイクン)のシリアルを因縁化したものである。

■その他
大きな声じゃ言えないけど(?)、パックパックは設定と見比べるとかなり違う。でもキットのまでもまとまっていて良い線行ってるんじゃないかな? という訳でキットのまま。しかし銃はいただけませんぞ! 薄っぺらで重厚な感じが全然ない。ここは接着面に1・2mmの厚い板をはさんで厚くしてやろう。

■頭部
設定画と比べると横幅は薄いし、形状も全然違う。そこで接着面に0・5mmの厚い板をスペーサーとしてはさんで幅増し。ひさし左右の盛り上がりはボリバテでつけてやりました。皆さんも頭部に関しては、じっくり取り組んでみてください。

■肩部
肩の取り付け部を、正面から見てハの字になるように切つてやります(もちろん切つたあとはプラ板で整形するんだよ)。かつて一世を風靡したハの字肩ですけど、最初に考えた人ってやっぱりエライよね。胸中央の張り出しがエリのラインもボリバテで変更してやります。

■ボディ
前部のスカートは可動にしないと腰だめボーズがとれません。一度切り取つてプラ板で裏打ちし、モビルスフリングで接続しておきました。

■腕

サザビーってこんなに腕が長かつたっけ? そこで、上腕と肩の丸バーツの間で切断して4mmほど長さを詰めてやりました。そしてプラ棒&ボリキャップでつないでやれば、上腕部ごと左右へ回転できるようになるので一石二鳥ですよ。それからヒジ下部のふくらみは、ボリバテを盛りつけて一回りほどボリュームアップしてあります。

■脚

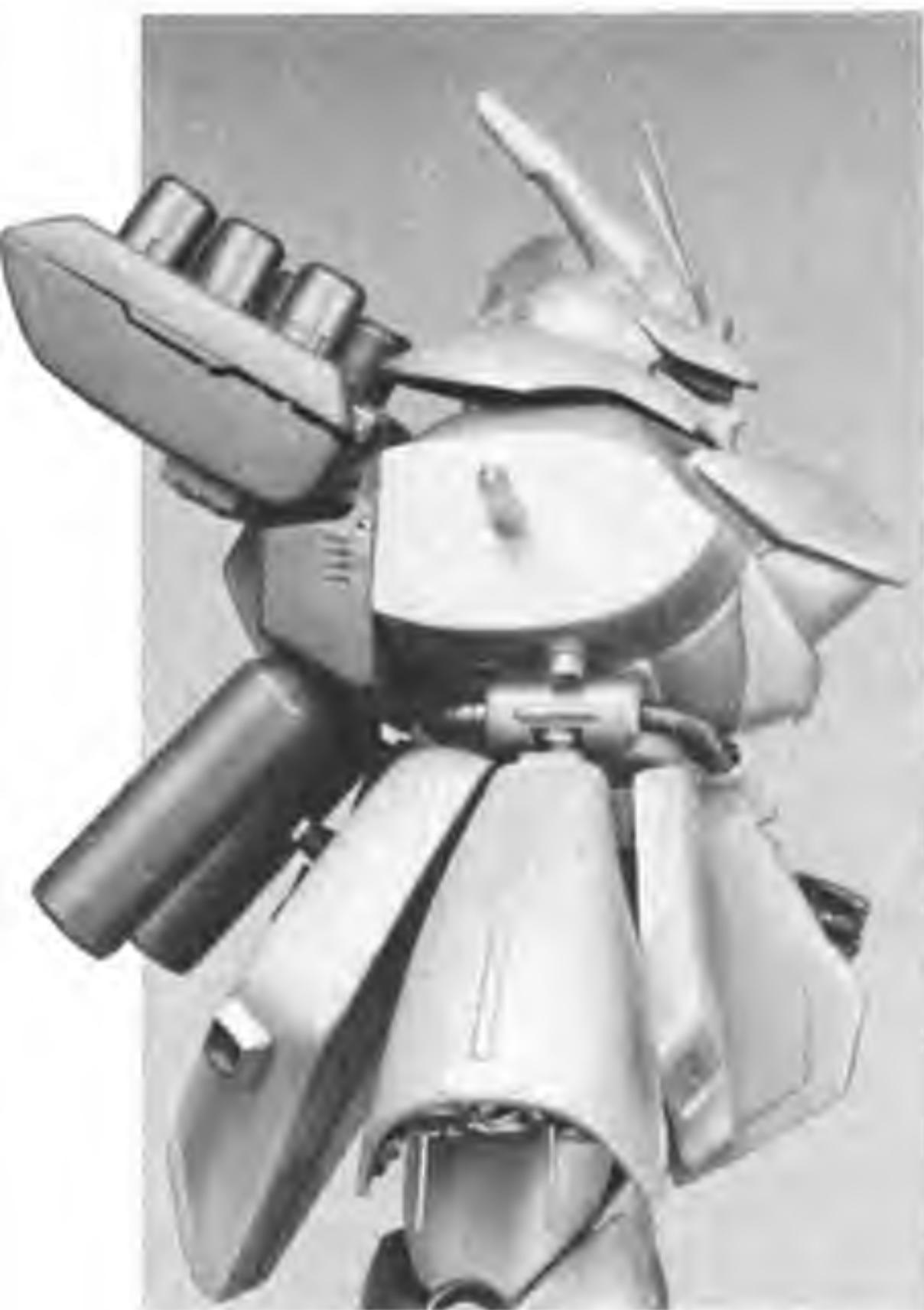
脚部全体を通して見て、これだけはやっておきたいと思うのがスネと一体成型になつてある前方のアーマー。スネバーツ左右接着後に一度切断、断面を整形して再接着してやりましょーね。そしてスネ自体はプラ板でスペーサーを入れ、さらに側面の張り出しをボリバテで強調しました。まあ設定画を見る限りは、これで充分でしょう。

■頭部

設定画と比べると横幅は薄いし、形状も全然違う。

GUNDAM

NEW GENERATION



▲胸の張り出しがこのように強調した。頭部ではツノの形状にアレンジを加えてみた。



▲素組みキットと比較すると改造点がよくわかるのだろう。頭部はアゴのラインにも手を加えてある。肩位置の変更で、肩マッピングが印象となった。

▶下腕部のアーマーはボリバテでボリュームを増し、ビーナツ型からヒョウタン型へ。



▼背部はほぼキットのままで良しとしたが、いかがなものだろう。中央のバーニア部、リアスカートのメカ部はジャンク&コードでゴチャッとする。



あとはディテールアップ箇所について書いておきます。まずは首は前方へ伸びた部分を切り取つてやり、パイプにはアクセサリー用チエーンを使つてみました。すき間にはジャンクバー&ビニールコードね。肩アーマーの内側もコード類などでごちゃつかせてあります。上腕のシリンドラーは取り取つてブラ棒&ブラパイプに交換。その他、腰アーマー、スネのフレアー内側等にも同じようなディテールを施してやりました。

これで工作は終了ですが、このキットのネックは頭です。ここと肩の取り付けだけいじつてやれば、あとはやらないでも充分カッコ良くなるんじゃないかな。

全体にサーフェイサーを吹いて下地とします。赤系の色は下地に左右されてしまうので、絶対に下塗りはやるべき。発色を良くしたければ、その上からホワイトを塗つておくのが効果的です。ところでサザビーって単色じゃなくて濃淡二色の塗り分けなんですね。でも雑誌のセル画等を見ても単色に見えるものが多いし、キットの成型色（コントラストの強い色違い）がかなり不気味でもあつたので、作例は単色にしてしまいました。とは言え、単に一色を塗るだけでは芸がない。ラッカーリー系のマルーン、モンザレッド、シャインレッドを順に混色しつつエアブラシでグラデーションをかけます。グレーに見える部分は同じくラッカーリーのネービーブルー。関節等のメカ部分はブラッカーメタリックで渋くキメてあります。私はいつも仕上げにエナメル系塗料でウォッシングをするのですが、可動部の多いキットだとエナメルがブラをバツキリ割つてしまふので気をつけないと大変。可動部は軽く流す程度にしておきましょう。

■塗装

サザビー MSN-04 SAZABI

1/100スケール
フルスクラッチビルト
製作: 鎌田 勝



▲オプション関係。シールド裏面はバキューム原型であるバルサの目を故意に残したままである。地肌っぽくていいでしょう。



▲死ぬほど面倒なスーパーナントカ鎌田ユビ。裏側のコードを完全にカバーしてある。

▼肩アーマーはバキュームの申し子。抜いたバーツを4重に組み合わせている。



►胸のブロックはエポキシバテとプラ板の二重構造で装甲を表現した。



■腰

基部はプラ板、プラ角棒、流用バーツで作っています。脚の取り付け軸は強度を考えてアルミ棒で。上半身への接続もボリキャップ+アルミ棒。腰まわりのアーマーもすべてプラ板製。後部のアーマーは本当は二つに分かれているけど、一体のものとしてバキューム。裏面には皆、ジャンクバーツでディテールをつけてやりましょう。

■頭

まず胸の中央ロックをプラ板で組んでやり、前部の曲面はエボバテで。この上下に被さるアーマーは、エボバテのバーツを直接バキュームして作ります。他の箇所もエボバテで面を出し、0.5ミリ板でバキュームフォーム。プラ板の方が表面処理、ディテールなど楽なので、極力プラ板を表面に被せると良いですよ。胸下のスリットはピンバイスで両端に穴を開け、カッターで間をつないでやるとキレイにできます。

■腕

肩とひじの関節は1/100エルガイムMKIIから流用。上腕は1/100ZZガンダムの大腿を加工して使い、下腕はバルサ原形のバキュームフォームで作りました。肩アーマーもバキューム。肉厚を増すため、二重にバキュームしてやりました。これらのアーマー類はすべてボリキャップで接続し、各々が可動するようにしてあります。

指は気合が入っています。まず2ミリ丸棒をヒートプレスして指の甲を作り、節をコードでつなぐ時に2ミリ丸棒の輪切りにして溝を彫ったものを間に通して関節とします。そのままだとコードが丸見えなので丸棒を半分に割つてフタをするのです。死ぬほど面倒だったので心して見るようになります。

■ボディ

1/144マラサイのヘルメットを流用し、エボキシバテで改造します。口元はプラ板とエボバテ。モノアイにはムギ球を入れて電飾してやりました。

■脚

大腿の付け根と足首の関節は1/100ハイザック。膝はエルガイムMKIIです。アクチュエーター

GUNDAM NEW GENERATION



▲肩アーマーを取り外したところ。流用パーツのままでも、けっこうそれっぽいだろう。



▲サイドビュウ。肩関節は大型ボリキャップを埋め込んである。腰も左右に回転する。

▶股関節まわりは鎌田モデリングの本領発揮。スカートの取り付けも全部ボリキャップ。



▲迫力満点のリアビュウ。プロペラントタンク、コントローラーもすべてボリキャップで接続している。ディテールアップして完成した状態のメイントラム。エルガイム関係つてはんと便利。

■塗装

基本色にモンザレッド。ランドセル等はネービーブルー、関節部はクロームシルバーとブラックの混色。すべて水性ホビーカラーです。この作例の狙いは汚しなしのセミグロスなので、他はスミ入れした程度。コンパウンドで磨いてヒカヒカにしてやりました。

■流用パーツについて

今回は関節部を他キットから流用するという方法をとりました。時間短縮ができ強度も保てますが、コストが高くつくてしまうのでこれはあまりオススメできません。これも全身フル可動を目指したため、ボーズ固定なら自作してやつた方が良いでしょう。それから股間などのディテールには自動車キットのエンジンパーツを使っています。あとは鉄道模型のクーラーなんかも重宝します。

バックパックは基部をフラ板で組み、流用ハーフをベタベタの鎌田モデリング。ファンネルコントローラーはバキュームで作り、ファンネルは戦車の転輪を突っ込んであります。

銃はプラ板とプラ棒の組み合わせ。グリップは流用パーツですね。盾もバキュームしたフラ板から切り出したもの。トマホークはフラ板とプラ棒でつちあげました。

タがかつこいいのです。大腿バーツも、トランプアムのものを加工して使用しました。すねは左右に分けてバキュームで作り、貼り合ってやります。ここも肉厚をかせぐため二重にバキューム。前部のアーマーはスプリングで接続してあります。

アルバ

α・アジール | NZ-333

1/350スケール
フルスクラッッチビルト
製作: 鎌田 勝

α-AZIERU



▲1/350とは言え、プロペラントタンクを装着すると全長は30cm以上に達する。劇中でもそのサイズだけは超弩級だったアルバ・アジールであった。

■腕・脚・タンク

肩は前と後ろに分けてバキューム成型。付け根はガンドムMkIIの足首関節を流用しています。バーニアは内側がプラ棒の削り出し、そのまわりがエボバテで、一つ作って複製して使いました。腕の付け根は収納させる都合でプラ板とプラ棒でレールを作り、スライドするようにしています。上腕はダインの下腕を改造、下腕はバキュームでつちあげています。指はヒート・ブレス＆コードの可動指。メガアーム砲はプラパイプと角棒、少々の流用バーツでつちあげています。

■胴体

胸はバキュームフォーミングで製作。バルサで原型を作りますが、左右に分けて作業するとやりやすいでしょう。

腰基部は1/100ハイザックのパックパックを使用、プロペラントタンクやランディングギアの取り付け部をボリキャップを用いて自作します。前部アーマーはプラ板の貼り合わせで、中に入っているバーニアは3mm角棒からの削り出し。フンドシ部はまわりをプラ板で組み、ノズルをバキュームで作ります。ここは普通のバキュームと違い凹の面を表として使うので、原型表面はツルツルに磨いてやらねばなりません。股間のメインノズルはSF3Dのホルニッセのものです。

背中のブースターもバキューム成型。バーニアの四つの出っ張りはあとからエボバテでつけてやります。後部のアーマー（スカート）は厚みが欲しいので、プラ板で三重にバキュームしてやります。一番外側のバーツにファンネル用の穴を開けてから三枚を接着してやりました。ファンネルはギラ・ドーガのバーニアをプラ棒で自作。

■頭

ほとんどエボキシバテからのひねり出します。

まずプラ棒を芯にしてまわりにエボバテを盛り、ヘラで整形、硬化後ヤスリで仕上げます。アンテナは2mm丸棒。首は固定で、これもエボバテ。小火器セットやコードを付けるとそれらしくなるでしょう。



◀股関節?まわり。ランディングギア、プロペラント、そしてフロントスカートはともにポリキャップで可動・脱着できる。メインプロックには1/100ハイザックのバックパックを流用しているのが判るだろ。

◀腕の関節部も可動式、付け根は左右にスライド可能。折りたたんで収納できるように肘は二重関節としてある。

前の二本のランディングギアは、根元のところにアツサムの着陸脚を使用。ここは8mmプラパイプ、5mmアルミ棒とポリキャップで伸縮式に。爪というか、足はプラ板の貼り合わせ。後ろのスカートについている方も、プラパイプとアルミ棒で伸縮するように作りました。

プロペラントタンク（ストウルムスラスター用ニット）は、建材屋さんで売っていたネズミ色のビニールパイプを原型にバキュームします。底についているノズルはD2カスタムのバックパックのもので、エボバテでラインをつなげてやりました。側面のバーニアは二種類ありますが、ひとつずつ肩のバーニアと同じように作って複製して使用しました。

■ディテール

小スケールということで本来ならいろいろと制約が出てくるけど、いつも同じようなパターンだ

ながら思つてしましました。このディテール関係に使用するのは、Pカツタ、プラベーバー、流用バーツの3種の神器。その他にコード、スプリング類ですね。Pカツタでスジ彫りを施し、プラベーバーの細切れを貼り付け、肩、腰アーマーの中に流用バーツを詰め込むわけです。今回使ったのはフェラーリ・ディトナと3-2T2等のエンジン部分。それから、プラベーバーの細切れを貼るにはデザインナイフの先を使うとやりやすいですよ。

■塗装

いつものように水性ホビーカラーを使っています。基本色はセールカラーにダークアースを少量混ぜたもので、メカ部分はダークアイアン。バーニア部はカッパーで塗つてやりました。最後にエナメルでスミ入れしてやつて、おしまいです。

GEARADOGA Variations





**PANZER DOGA
STURM DOGA
DESERT DOGA
MARINE DOGA
GEARA DOGA for MARINEKORPS
WELTER DOGA
RÖTE DOGA
DOGA
JAGD DOGA for GYUNEI GUSS
JAGD DOGA for QUSS PARAYA
GEARA DOGA**

THE CONVERSIONS FROM BANDAI 1/144 SCALE KIT AMS-119

シユツルム・ドーガ

1/144スケールキット改造
バンダイ

製作:原口高陽 デザイン:出渕 裕

AMS-119F

STURM DOGA



▲今回、バックパックは実験中といった感じでムキ出し。▲ほぼ横から見たシユツルム・ドーガ。バックパックのボリュームがスゴイ！



▼出渕 裕氏のオリジナルコンセプトを元に原型師としても活躍中の原口高陽氏が製作した。

▼上から見たバックパック、ネオ・ジオ+SF3Dのパーツetc.



■全体のイメージ

MSのようなキャラクター像、それも今回の小さなスケールの場合は特に、全体をパツと見て感じる「バランス」が作品の全てを決定すると言つても良いと私は思つります。中でもとりわけプロポーションとボーズではないかと思うわけです。故に私は「どんな場面のどんな状態を表わそうとしているのか」を一番の前提条件としていつも頭に浮かべながら作るのです。私の作品はバワフルで、しかもスピーディな動きも出来そうを感じに見えませんか？

■脚部

下からいきますと、足は幅を増した後、エポキシバテで足先を延ばし、それから段違いの黒い部分をやはりエポキシバテで作ります。かかとには本来つま先に使うバーツを持ってきています。すねは、すその段違いの部分を一度切り離しておいて残り全体をエポキシバテでボリュームアップ。ペーパーがけの済んだあとで、すその部分を付け直します。ももは横に開いた穴でお解かりのようにザクの太ももで、少し幅を増しています。

■腰部

中央のフンドシはキットのバーツにボリバテを盛つてボリュームアップしたもの。前スカートはコトブキヤのジ・オのものを改造して使用。後部スカートはボリバテ製で、1/100ゲルググのスカートの上にボリバテを盛つて完全硬化前の熱いうちにペロツとはがして必要な形に切り出し、硬化後に表面を仕上げています。

1981年・夏、映画の帰りに本屋を覗くと、そこにはまるまる一冊「ガンプラ」というスゴイ本が置いてありました。そう、「ハウ・トゥ・ビルド・ガンダム」だったのです。以来、今日までガンプラを作り続けてきた私ですが、まさか別冊に参加する事になろうとは……。

さて、私が作ったギラ・ドーガのバリエーションは、このMSのデザインをした出渕裕氏自らのオリジナルです。氏の一枚のラフスケッチを基に作り始めたので、私自身のオリジナルの部分もかなりの割合で入っています。

GEARA DOGA Variations



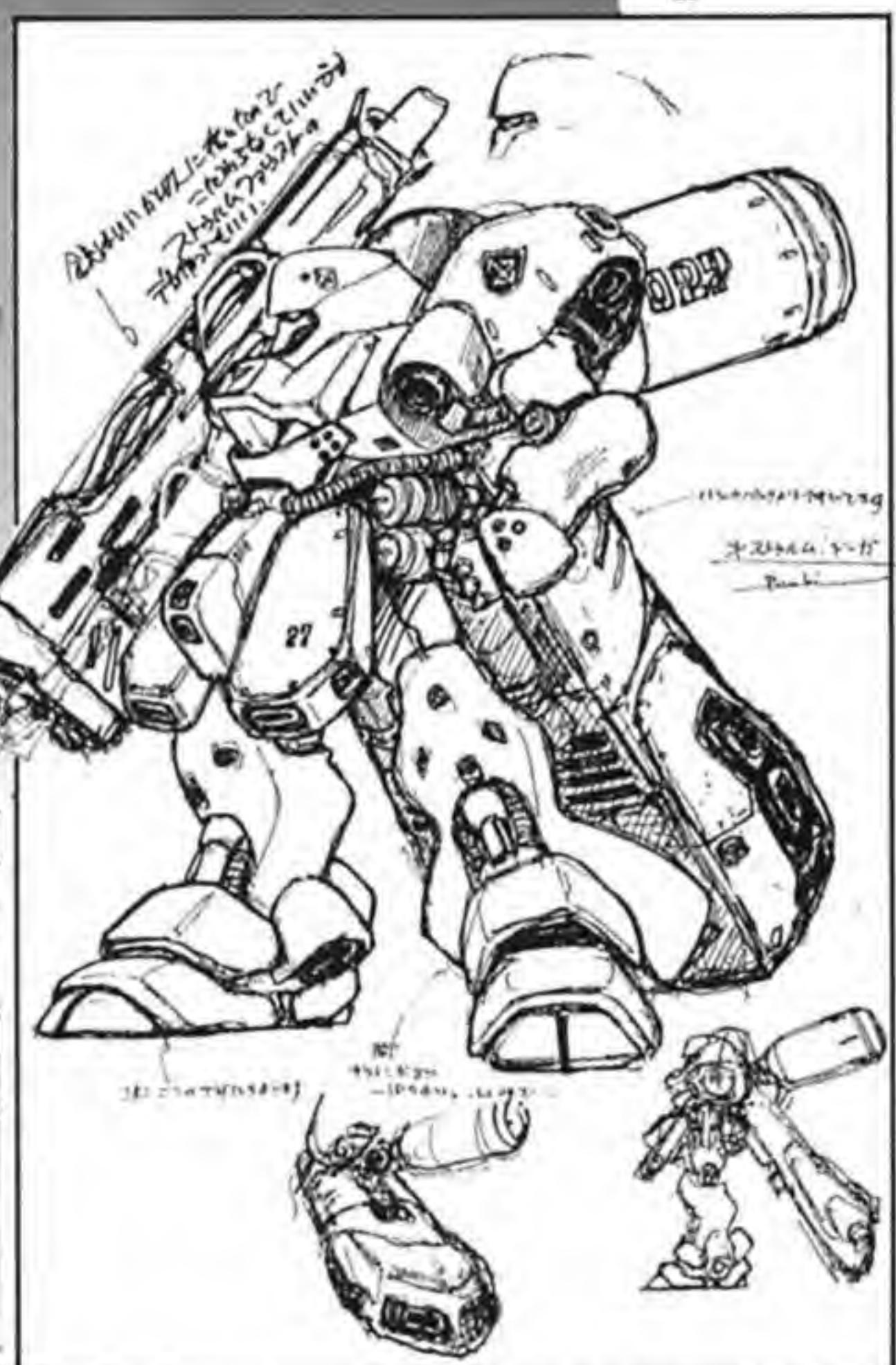
▲この角度から見たシュツルム・ドーガは圧巻だ。



▲バイピングを各所に施しテスト中の霧田氣を出す。



▲胸体にメリ込んだ頭。また各種パイプで複の部分などにディテーリング。



▲出渕氏が今回の企画用に描いたシュツルム・ドーガのラフスケッチ。作例とはバックパック等が違う。

■塗装

手取り早く割と見映えがしてしまうのがこの迷彩塗装。ライトグレー（ライトブルーの方が近いかな）系の上にダークグリーン系でスポットを描くわけです（ハンドピースを使う時、指先の感覚を研ぎ澄まして、ほんの少しのガスと塗料を上手く出しましょう）。

■バッブ・パック・関節・武器

この辺は流用バーツの嵐です。バッブ・パックは基のデザインでは外装がついており、上へ向かって巨大なプロペラントタンクも2本生えているんですが、タンクは無しで、バッブ・パックも中身ムキ出しにしてみました。メインにネオ・ジオのオシリに付くエンジン部を流用し、ジャンクバーツで適当に飾っています。各関節は、骨格（ムーバルフレーム）があってそれに筋肉であるシリンドラがついて血管や神経であるパイプが通っているという構成です。武器はSF3Dのノイバンツアーファウストともう一つはキットのバーツの合体による大型ライフルといったところです。

■胸部・頭部

胸は前後に延長して接着後、胸板部分をエボキシバテでボリュームアップ。その際に襟も大きくします。ザクのようなMSは頭を胸に埋め込むより、胸元を深くエグッてそこに首を作つてやつた方がカッコ良いと思うのですがどうでしょう（胸元をエグると鎖骨のVの字が急になつてイカリ肩に見えるんですよ）。次に頭はエボキシバテで適当な形を作り、その上にボリバテを盛つて形を削り出していくます。顔面にはパックリと穴を開けてそこにエボキシバテを詰めて喉元のディテールをつけたあと、バテが硬化する前に半球状の透明バーツをモノアイとして埋め込み、その上からプラスチックを盛つて作つたマスクをつけています。

AMS-119D

DESERT DOGA



▲ほぼノーマルのヘッドのタイプA。胸はボリュームアップしている。



▼センサーを取り付けたタイプB。コブはエボバテ製。



▲ギラ・ドーガの特徴を生かすため、基本的なラインは変更せずに各部へのディテールの追加とボリュームアップなどを一部に行なっている。

►右肩アーマーはバテを盛り、ディテールを変更している。

■頭部
まず2体の頭は別の物になっています。1体は全くのオリジナル。それでも1体はキットの改造。キット改造のものは、オリジナルタイプの部分を複製して移植しています。

■腕部
1体はノーマル。もう1体は襟の部分をくり抜き、スカートを分割してやります。襟の中にはそれらしいバーツを詰め込んでやり、スカートはボリバテで裏打ちしてやります。ノーマルの方は肩に凸バーツをエボバテで作ります。また、スカートは切り離し、脚の角度が決まってから固定して取り付けています。

■脚部
2体ともに改造点は同じです。ヒジ、左肩アーマーはエボバテを盛って形を変更。右肩のシールドはスパイクを削っています。2の腕のムーバルフレームが出ている部分はエボバテでカバーを付けています。

ムキ出しになつてあるムーバルフレーム部は一度くり抜き、プラ棒とモビルスプリングを使用して作り直しています。また強化スラスターは、一度ファンドを使って脚部に押し付けて整形後、シリコーンで型取りし、キャストで複製した物を2

HJがガンダムの別冊を出すのは5冊目です。私が「ハウ・トゥー」を見た時のカルチャーショックから約7年、今度は自分が作例を紹介する番となりました。月日の経つのは早いものです。さて、今回の作例は砂漠戦用ギラ・ドーガという設定で造っています。コンセプトとしては、汎用性の高いギラ・ドーガを砂漠用とするために強化バーツを付け、砂漠での運動性と生産の効率を良くする為に急遽作られた機体。地上用の為、実弾を使用できるスマートガンを装備し、ジェットスキー装着時の為に強化スラスターを脚部に装備しており、他に肩アーマーの大型化、頭部の一部変更、機体表面の特殊コーティングなど、極力ギラ・ドーガのまま砂漠戦用に見えるようにしてみました。

GEARA DOGA

Variations



◀脚部の大型スラスターはファンードで原型を作り量産したも
のにディテールを加えている。



◆ムーバルフレームは一度くり抜き、プラ棒とスプリングパイプで作り直している。本来ならカバーがありそうだけど



◀複製した大型スラスター

最後

えー今回はこのデザート・ドーガも含めて8体(SDガンダムも含む)も作ってしまいました。まだ、いろいろとやりたかったのですが、今度お逢いする時はもう少し時間をかけて製作した作品もお見せしたいものです。それと、ガンダムですが、来年ビデオ化されるらしい新MS戦記は、できれば一作目のように何でもありというか、地上戦がどんどん出てくる展開のものであるといいなどと思っています。ということで、次のマリン・ドーガもよろしく。



▲ノーマルタイプだが、表面を荒らしているだけでだいぶイメージが違ってみえる。



デザート・ドーガ

1/144スケールキット改造

パンタイ

製作：佐藤文和

スマートガン

■ハックハック
これは背部にスラスターを取り付け、流用バー
ツでそれなりにでっちはじ上げてやりました。

■ その他のティイテール

一體はスマートガンをバックバックの上に背負つて、右手にハイザックのマシンガンを持たせました。もう一體は例のスマートガンを。機体の表面は溶きバテを塗り、生乾きのうちにドライブラシ用の筆でたたいてザラついた感じにします。

また、トライマスターの航空機用のエッティングパーツで各所にディテールを加えています。これつてすごく便利ですね。

१०८

まずグレーで下地塗装した後、セールカラーで全体を塗った後にサンド系（ダークイエロー や ザートイエロー）で迷彩をしていきます。乾燥後ドライブラシ用筆でバステルの粉で汚しを入れ、全体にフラットの落着いた雰囲気にしてやります。最後にエナメルのフラットブラックとレッドブランを薄く溶いたものでウォッシングをして仕上げます。

マリン・ドーガ

1/144スケールキット改造
バンダイ

製作: 佐藤文和

AMS-119M

MARINE DOGA



▲タイプA・フロントビュウ。



▲マリンタイプ・ギラ・ドーガ。砂漠戦同様にギラ・ドーガのシルエットをくずさないように製作している。

タイプA・リアビュウ。



▼タイプB・リアビュウ。



▼タイプB・フロントビュウ。



■腕部
ヒジから先をボリバテを盛つてボリュウムアップしてやり、ムーバルフレームはカバーをしてやります。

肩アーマーは左右とも共通のバーツを使用しています。サブロックは内蔵していませんが、その代わりに装甲の強化とセンサー類が入っている設定にしています。なぜ、上の面に増加装甲がされているのかといいますと、機雷などから機体を守るためにして、バイロットの生存率もぐつとアップしてしまうのであります。

■胴体
これはノーマルの頭部に、センサーの入ったアーマーをすべて切り離し、ボリバテで裏打ちをしてやります。一機のみ前面のアーマーにコブを付けています(これもセンサーでしょうか?)。肩から胸にかけては増加装甲ということで、スラスターも内蔵しています。もう一体にはまたセンサーコブを付けています。

さて砂漠のあとは水中用です。なかなか水中用つて作りづらいんですよ。どんな形にしていいかわからなくて、デザート・ドーガの納品の後にS氏と話をし、その結果として今の時代に巨大なフレスターやらを付けているのはおかしい、あくまでも時の流れを見て、その時代に合った物を作らなければいけません。ですから、できるだけコンパクトに、そして流線的なまとまりのある形となつたのです。さて、UC0093の水陸両用MSはどんな機能が必要なのでしょうか。水中での高い機動性、対潜・対艦攻撃。陸上では対MS戦での高い運動性と火力の充実といった部分を考える訳です。ギラ・ドーガのように非常に汎用性の高いMSであれば、いろいろな条件での使用が可能となりますので、当然、水中用も考えられるバリエーションの一つと言えます。

そこで、今回の改造となります。

GEARA DOGA Variations



▲サイドから見たタイプB。▲サイドから見たタイプA。



▲タイプAの腕。盛り上がっている部分はエボバテ。



▲頭部はあまりいいじらずに、頭部にセンサーのコブを作っている。



▲肩アーマーはキットのものにバテ盛り。



▼タイプBの腕はヤクトドーガのものを改造。は塞いでいる。



▼腕部は水中用の為にムーバルフレーム部分

■脚部

すねのムーバルフレームの部分にエボキシバテでカバーを作ります。さらにヒザの部分にはやはりエボキシバテでスラスターを作りました。

■バックパック

このバーツも、全くのオリジナルで、まずファンドを背中に盛り付け、乾燥したところで取りはずし整形してやります。その後でシリコーンにて型取りし2つ複製します。さらにその複製したブロックに流用バーツを使ってデコレートしていきます。デザートザクで使用したトライマスターのエッティングバーツと、コトブキヤから発売されているプロペラントタンクの小セットを使用しています。

■武器

なぜかデザートザクのバズーカとギラ・ドーガの中隊長用ビームマシンガンを使っています。水中用なのに何故?と思われる方もいるかと思いまが、もともと宇宙用の兵器であるビームマシンガンなどは気密性が高いはずですから、水中ぐらいでも平気じゃないかなーなどと考えたわけです。がやつぱり無理があつたでしょうか(反省)。

■ディテール

ギラ・ドーガ同様に溶きバテで表面を荒したものにしたため、S氏からフジツボが生えとるなどと言われてしまいました。本当は潜水艦のようないいでも平気じゃないかなーなどと考えたわけです。がやつぱり無理があつたでしょうか(反省)。

■塗装

まずアメリカ海軍機色の1-07を吹いて、その後でオリーブグリーンでコンブのような迷彩をしています。また、グレーの部分はジャーマングレーで塗り分けています。

その後、黒のエナメルでウォッシングをしてやり、乾燥後に明るめのグレーでドライブラシをして仕上げています。

それにしても今回はずいぶんと自由にやらしてもらいました。また、機会があればぜひ参加したいと思っています。

ギラ・ドーガ海兵隊仕様

1/144スケールキット改造

バンダイ

製作:柳沢 仁

AMS-119E

GEARA DOGA

(MARINE KORPS)

▼ディオラマベースは30cm×38cmとそれほど

大きな物ではないが、ディオラマは柳沢氏得意の分野でもあり、その構成（MSの配置等）はいろいろと参考になるはずだ。最もこのシチュエーションは懐しい、How to～！の川口氏のディオラマのリメイクなのです。



■ディオラマを楽しもう
私の大抵の作品はディオラマかベース付となっています。面倒臭がる人もあるようですが、本体を作るよりずっと簡単だし、はるかに楽しいと思いますけど……では今回のディオラマを説明します。

今回の様な岩場のような地面の表現、これを僕は一番多く使います。

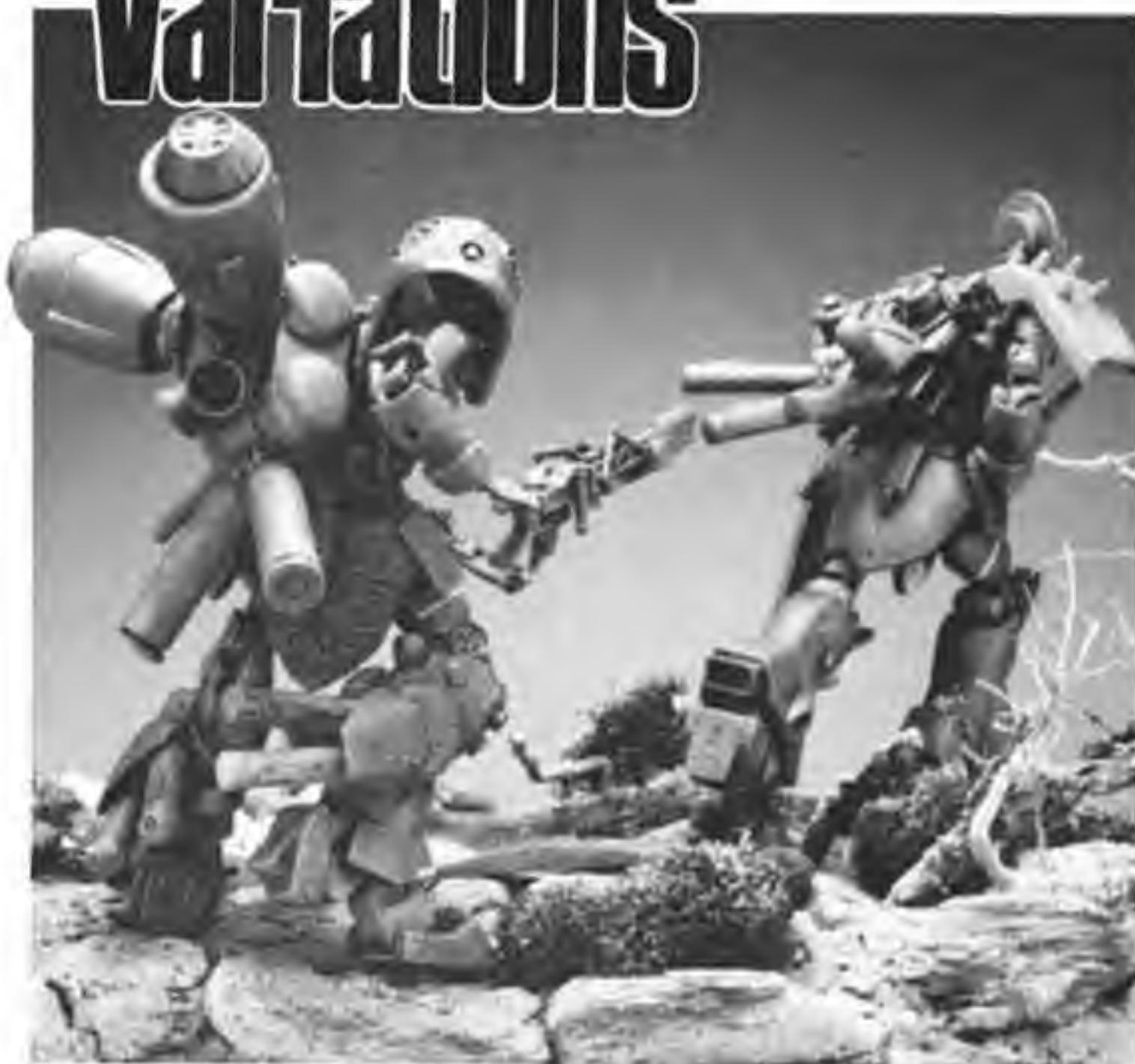
まずデコバージュを用意し直にウッドステンやニス等を塗ります。乾燥後アルミホイルを二重にして包んでやります。その上に安い紙ネットを1cm×2cm位に延ばして大まかにデコボコを作ります。乾燥前に岩となるガーデンバーク（厚い木の皮の様な物）やコルクの細かく碎いた物などを埋め込んでいきます。砂利等はシーナリーバウダーが便利でしょう。もちろん本物の石も使えます。木は本物の樹根を使うといいでしよう。根にも種類があるので選んでみて下さい。よく洗って乾燥させた後に使用するようにして下さい。さもなくとも皮がボロボロと落ちたりします。

そこまで作業が済んだら粘土を乾燥させます。1～2日位陽あたりや風通しの良い所に置いて下さい。粘土が反ってしまう場合がありますが、そこは後でデコバに接着した際にバテなどで修正します。

次に表面の補強を兼ねて3Dスプレーを全体に吹いて表面の地がはがれないようにします。地面のバリエーションとしては、3Dスプレーの他にシーナリーバウダー（均一に広がった草原の表現に）、スポンジバウダー（広葉樹等の木の葉の表現に向いているが塗装次第で草にも土にもなります）、紅茶の葉（よく乾燥させて使うと枯葉の表現にベストです）といったバウダー等をスプレーのりや木工ボンドで接着します。

最後に塗装です。まず4～5倍に薄めた黒を全体に塗り、その上からラッカー系塗料で茶系、緑系、グレー系の濃い色から順にドライブラシ。筆は平筆を使い、普通ドライブラシと同じ方法で少し筆に残す塗料の量を多くして表面を撫でる様にすれば上手いきます。部分的にアクセントを付

GEARA DOGA Variations



▲岩、木、沼などの配置、そのディテールなどキャラクターファンでなくとも参考になるはずだ。
また、ギラ・ドーガは、GKなどを中心にディテールを追加して、かなり雰囲気を変えている。



けたい時はエナメル系を使用するといいでしょう。
沼は「水の素」という商品名のバラフィンを使
っています。色は2色あり、グリーンとブルーで
今回はグリーンを使いました。透明度がないので
濁った水にしか使えませんが、ドライヤーで簡単
にとけるのでお手軽とは思います。しかしまだ研
究の余地ありといったところです。

全体の作業の中でポイントとなるのはやはりそ
れぞのエレメントが自然に馴染んているといつ
た所です。これさえ気を付ければ完璧です。また
素材についてもこれが最高というのはありません
から、色々と研究して下さい。

■ギラ・ドーガ

あとは簡単にギラ・ドーガの説明をしましよう。
どちらも今回はかなりオリジナルしています。主
に改造には流用パーツを使っています。コトブキ
ヤ製ガレージキットのプロペラントタンク、バ
ニアセット、そして1/220の肩、手、スマ
ートガンを。さらに精密ネジ、ホーロー、コネクタ
ー、ふくろナットなど日曜大工店で見つけた物な
どを使っています。後は主にアニメキット等のブ
ラモからです。

両方のギラ・ドーガとも関節はほぼ固定とし、
のそりのそり背を丸め銃を構え歩いている様にし
てあります。

これもベースとの調和を考える事が大切です。
ボーズを決める時には頭から足の先まで一つの流
れが出来ている様に作りましょう。

ギラ・ドーガ、ジェガンについては写真を見て
研究して下さい。クラッシュしたジェガンなどは
かなり各所に手を入れていますので。

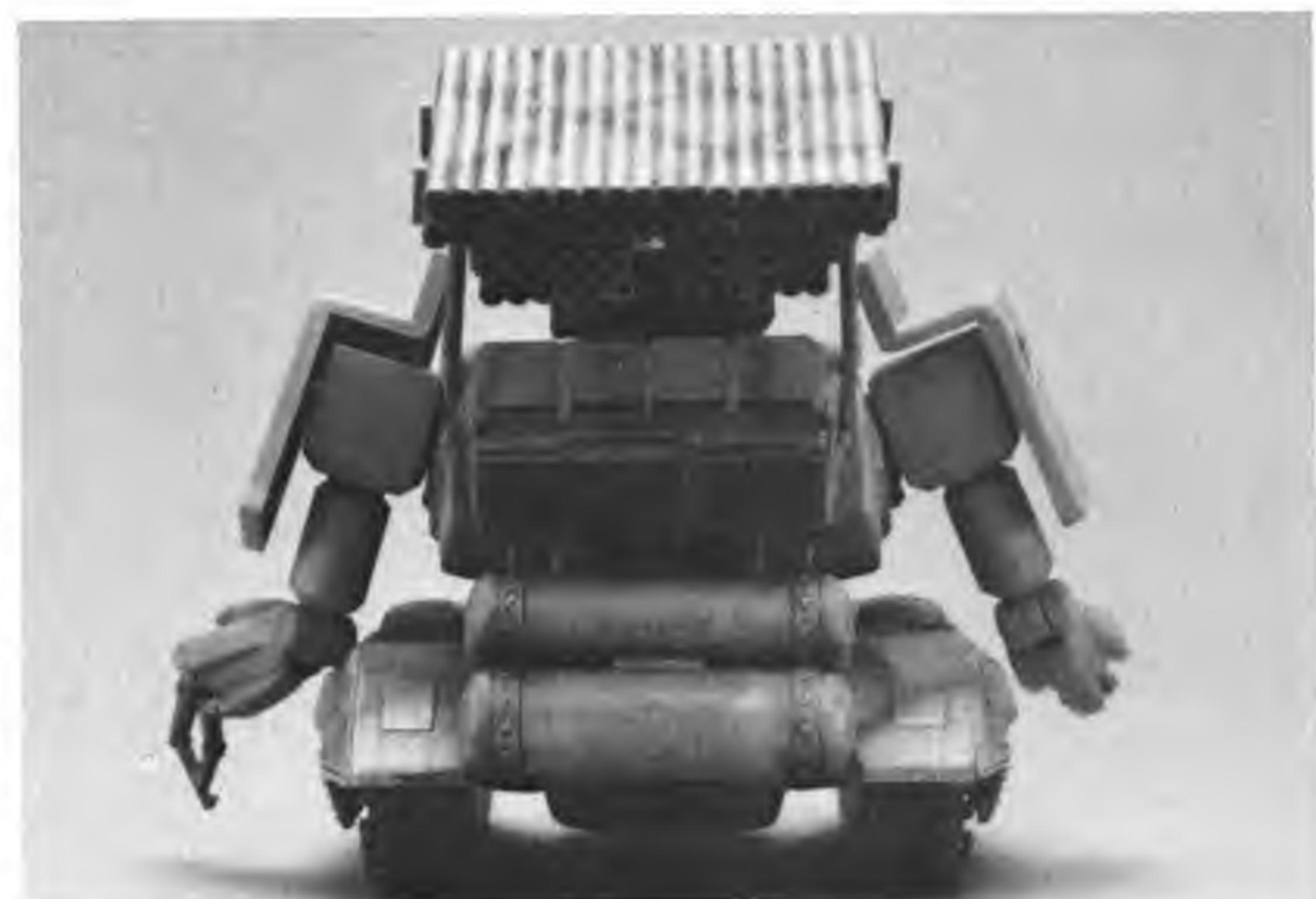
■MSディオラマをもつと

という訳で、これを読んで少しでもディオラマ
について興味を持つて作る気が湧いてきた様でし
たら僕は幸いです。
他のライターの方々もぜひ、作ってもらいたい
ものです。MSに限らず、他のキャラクターモデ
ルも、単体ばかりではなく、ディオラマ展開した
作品で見せれば、もっと世界観が見えてくるので
はないでしょうか。ではいざれまた、本誌でお逢
いしましょう。

約一年ぶりの別冊、今回はギラ・タンク改メバ
ンツァー・ドーガ（ドイツ風になりました）とり。
ガズイ、それに近藤版サザビーの三作が載つてお
ります。

明していきたいと思います。
■製作

まずは1/144シリーズ最高のキットと評判のギ
ラ・ドーガのキットを用意します。これの上半身
を無残にもちよん切つてしまふ訳。頭と上半身は
ほぼストレート組みで、背中はドワッジの肩バー
ツを二つつないだもの、後部のグリルは1/72の
M-1エイブラムスから流用しています。唯一の対
MS用武装のロケットランチャー（60連装！）は
エッシャー／72シャーマン・カリオベからのモノ



▼姉妹店クフテクスが作「ガンダムゲームス」
によると「こんな物に乗って命を落とすバ
イロットは誰に为の毒である」と形容され
るサクタンクだが、このモドキは60連装の
ロケットランチャーを装備しているので
少しづつ強いはず。と、思いたい。



腕、車体はザクタンクのもので、腕（マニピュレ
ーター）はそのままです。車体は、転輪が見える
よう。サイドスカートを短くし、鉄道模型用のバ
ーツを付けてディテールアップしてやります。後
部のタンクもザクタンクから使っています。前方
機銃は1/72のハインドから持つてきます。キ
ヤタビラは前述の1/72エイブラムスの物を使つ
ていますが、これインジェクションなんですね、
すごい！それにしても、どこがニコイチなのでし



ようかね。エイブラムスやらシャーマンカリオベ
やラハインドまで使つちやつて、あー贅沢。
■塗装

塗装はデザートイエローにフィールドグリーン
の細い帯迷彩、ちょっと汚なめにしようと思つた
ら、ほんとに汚くなつてしまつたみたいですね。
こういうスケールの小さいのは、うまくドライ
ブラシないとダメですね。

GEARA DOGA Variations 1



AMS-119V

PANZER DOGA

1:144scale BANDAI kit conversion

Modeling: Ken-ichi Nomoto

かつてシオン軍にはザクのボディをマゼラベースと合体させた作業用モビルスーツ、ザクタンクが存在した。これは専用機として新たに開発された機体ではなく、戦闘力を失ってしまったMSの舊わば再利用というのが実情である。戦闘力はほとんど無に等しく、工業作業やMSの回収作業に従事する後方任務用モビルスーツであった。

このギラ・ドーガ改造のタンクも、基本的にはザクタンクと同様の理由で生まれた機体で、ネオ・シオン地球侵攻軍で現地改造されたものだ。国力の低いネオ・シオン軍ではMSは貴重な存在であるため、攻撃用として多連装のロケット・ランチャーを装備している。

作例はギラ・ドーガ+ザクタンクで製作。背部のランチャーは1/72シャーマン・カリオベから流用、またキャタピラも最近発売されているプラ製の物に変更している。



GEARA DOGA Variations 2



AMS-119F

STURM DOGA

1:44scale BANDAI kit conversion

Modeling: Takaaki Haraguchi

地球圏内でのモビルスーツの長距離移動は以前として大型の輸送機に頼らざるを得なかつた。そのため、ネオ・シオンの地球侵攻軍はモビルスーツの単独飛行可能なユニットの開発に着手した。全高18mの物体の飛行自体はさほど難しいものではないが、MSという兵器となると話が違つていた。実験機には量産型であるAMS-119を使って改造したが、開発中に終戦となり、地上での使用は実現しなかつたが、実戦機5機のうち2機が宇宙戦へ転用されて、実戦に参加したと記録されている。

作例はギラ・ドーガの生みの親である出渕裕氏によるオリジナルデザインを基に製作している。イラストはラフ稿1枚だった為に多分に原口氏の独自の解釈が折り込まれた形となっている。▶製作記事 P142~143



GEARA DOGA Variations 3



AMS-119D

DESERT DOGA

1:144scale BANDAI kit conversion

Modeling:Fumikazu Satoh

AMS-119ギラ・ドーガは、その汎用性の高さから大戦中に最も量産されている。地球侵攻部隊はヨーロッパ、北米、北アフリカを中心にこのギラ・ドーガを配備しているが、各部隊でその区域の気候に合わせた改良も同時に実行なされた。特にその気候条件が最も厳しい北アフリカ戦線では砂漠戦用に改良されたD型が数多く配備されている。基本的なユニットはノーマルタイプとほとんど変わりないが、脚部の推進ユニットなどに改良点が見られる。また、D型のカスタムタイプに乗る士官クラスのパイロットも数多く見られている。

作例はキットをベースに大型推進ユニットを両脚に取り付け、細部にディテールを加えている。▶製作記事P144~145



AMS-119M

MARINE DOGA

1:144scale BANDAI kit conversion
Modeling: Fumikazu Satoh

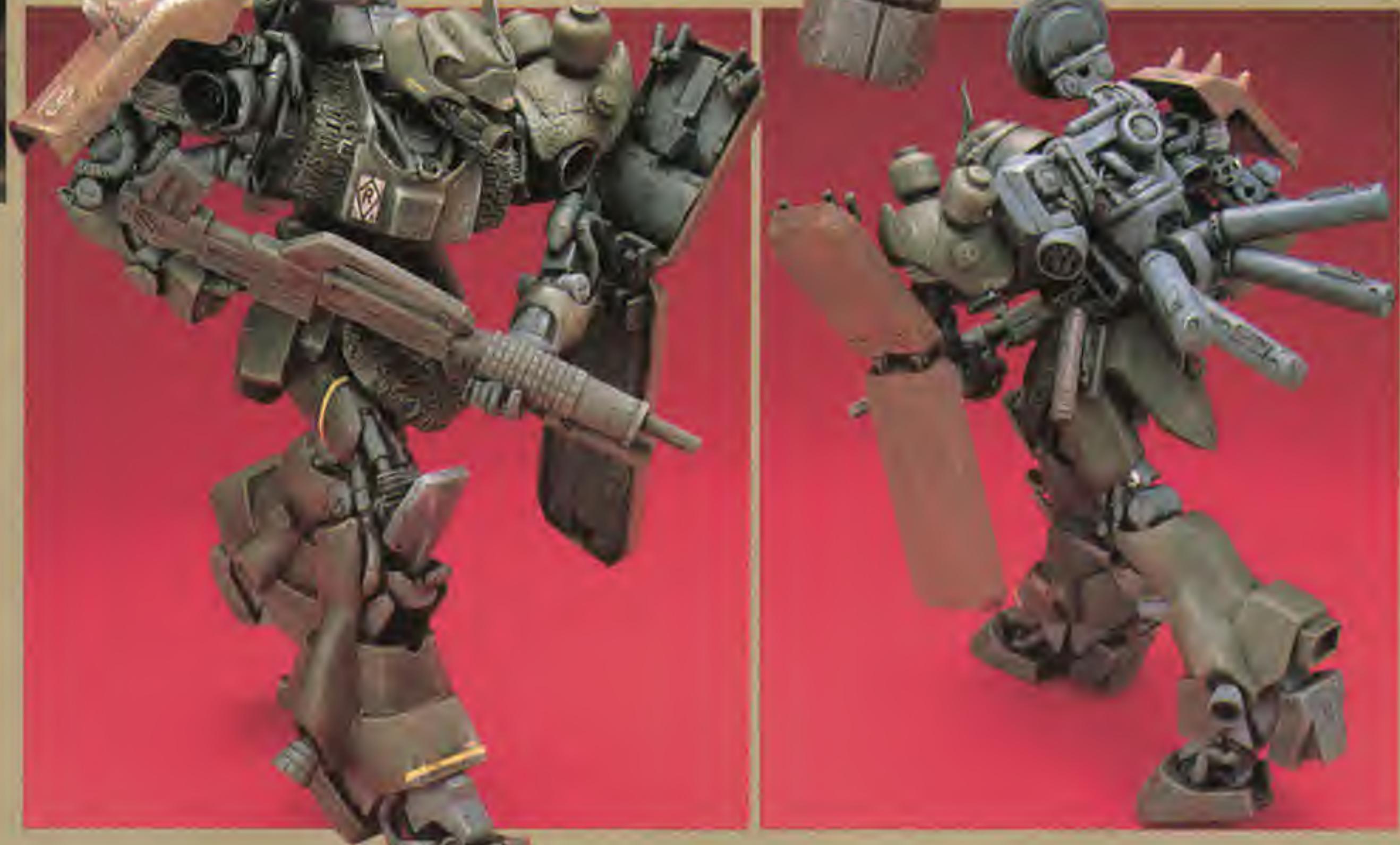
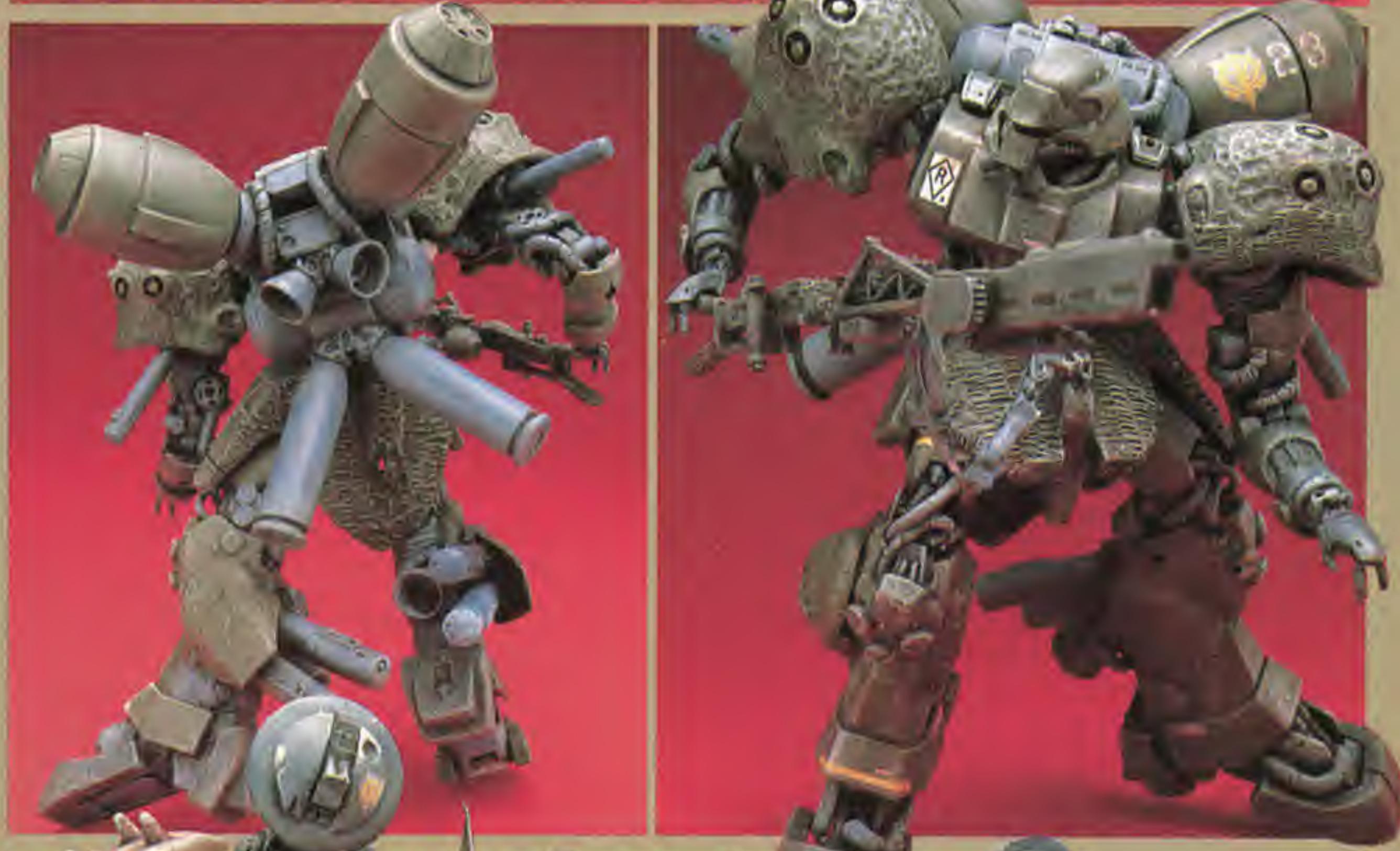
南米地域等の河川や海での作戦において、水陸両用のモビルスーツのテストも行なわれた。これも、他のバリエーション同様にAMS-119をベースに試験が行なわれた。もともと旧ジオン軍時代に開発された名機ズゴックのデータがあつたものの、当時との技術の違いから安易に同タイプのMSの開発には着手できなかつたためでもあつた。

このマリンタイプと呼ばれるギラ・ドーガは水流ジェットエンジンの採用によって一応の完成は見たものの、やはり長続きはせず終戦間際に開発されたMSMナンバーの水陸両用モビルスーツに移行していった。

砂とくれば、やはり海もという事で、作例ではギラ・ドーガをマリンタイプとして改造している。背部の水流ジェット・エンジンをはじめキャスト取りによるパーツが多く配されている。▶製作記事P146~147

GEARA DOGA Variations4





GEARA DOGA Variations 5



AMS-119E

GEARA DOGA (MARINE KORPS)

1:144scale BANDAI kit conversion

Modeling: Hitoshi Yanagisawa

ネオ・ジオン地上爆撃軍の海兵隊が使用するギラ・ドーガは装備なしの本体重量をノーマルタイプの80%として運動性を高め、逆に武器類の充実と、ムーバフレームの強化によって脆弱な装甲をカバーしている。

他のギラ・ドーガと違い豊富な武器とオプショナルパーツを有するこのEタイプは、他の部隊からは、その全体のイメージから“櫻櫻部隊”とも呼ばれ、敵から恐れられていた。

作例は改造したギラ・ドーガ2体を中心にディオラマにしている。破壊されたジェガンを沼地に配し、なにやらなつかしい雰囲気のシチュエーションとなった。▶製作記事P148~149



GEARA DOGA Variations 6



AMS-119R

WELTER DOGA

1:144scale BANDAI kit conversion

Modeling: Yoshinari Hattori

ギラ・ドーガをベース機として、大気圏外専用に機動性能を高めるための重装備を施した機体。全身にスラスターユニットを追加することで、高速時における運動性はノーマル仕様を倍する数値を達成した。ニュータイプ用としての装備はなされていないが、この機体を制御するには非常に高度な技術が要求されるため、熟練度の高いエース級パイロットでなければ乗りこなすことは不可能。対ロンドベル戦で戦死したレズン・シュナイダーに与えられる予定だったと伝えられる。開発にあたったのは旧ネオ・ジオン時代にAMX-014等の重モビルスーツを設計したスタッフで、グリップス戦争以前は木星圏勢力に関係していたらしいと伝えられているが、真相は定かではない……。

作例は高機動型というコンセプトを基にバーニアスラスター類を他のキットから流用。

ジ・オ風の重厚感のあるMSに改造している。▶製作記事P170~171



AMS-117B
DOGA

1:144scale BANDAI kit conversion
Modeling: Masaru Kamata

一年戦争時の陸戦用モビルスーツMS-07を思わせるこの機体は、旧ネオ・ジオン時代に試作された量産型モビルスーツのプロトタイプ。グリップス戦争以後、新生ネオ・ジオンの主力機となつたAMS-119の原型である。エクステリアにはかなりの変更が見られるが、ムーバル・フレーム等の基本構造はほぼ完成の域に達していたことが判る。本機はオプション類も非常にシンプルなもので、宇宙戦用の装備は施されていないが、これは大気圏内における格闘戦を想定してのテスト機ゆえのことと思われる。実際、ヒートロッド等旧式の武装が現実問題としてどれほどの効力を発揮するかはパイロットの腕次第ということもできるのであるが……。

作例はいわばギラ・ドーガのグフ版といったところで、表面は写真を見ておわかりのように非常にシンプルな構成になっている。▶製作記事P174~175

GEARA DOGA Variations $\frac{7}{8}$



AMS-119N

RÖTE DOGA

1:144 scale BANDAI kit conversion

Modeling: Yukio Ageta

ネオ・ジオンを再興した総帥シャア・アズナブルは自らを含むニュータイプ・パイロットの必要性を重視、サイコミュ・システムを導入したモビルスーツの開発を命じた。設計はネオ・ジオンのニュータイプ研究機関で行われ、汎用量産機AMS-119をベースに新型機の試作が開始されることとなる。こうして誕生した機体にAMS-119N、AMS-120の開発コードが与えられていたが、いずれも初期の目標値を達成するには至らなかつた。後にこのニュータイプ用モobilスーツの開発はアナハイム・エレクトロニクス社に委ねられ、より可能性の高かつたAMS-120はMSN-03ヤクト・ドーガへと発展していく。さらに、その過程で得られたデータを基にMSN-04サザビーが設計され、ニュータイプ用モobilスーツは最終的完成を見るのである。

作例は試作されたAMS-119Nの一機で、シャア専用として暫定的に使用された機体という“ありがちな”設定で作っている。▶製作記事P172~173



MSN-03

JAGD DOGA

(FOR GUNEI GUSS)

1:144 scale BANDAI kit

Modeling: Masahiko Harada

MSN-03ヤクト・ドーガは、量産型ギラ・ドーガのムーバル・フレームを流用して試作されたニュータイプ専用モビルスーツである。ロールアウトしたのは2機のみで、強化人間のギュネイ・ガスとニュータイプとして覚醒したウェス・バラヤが搭乗する。

金に青のカラーリングがギュネイ機。赤にシルバーがウェス機である。

作例のギュネイ機はキットのボリューム等各部のバランスを大幅に変更し、モノアイを発光可能にしている。またウェス機は上半身を中心にディテールアップ、モノアイ発光、さらにメガ・ガトリングガンのバレルはすべてパイプで作り直している。▶製作記事・ギュネイ機P176~177 ウェス機P178~179

GEARA DOGA Variations 9/10



MSN-03

JAGD DOGA

(FOR QUESS PARAYA)

1:144scale BANDAI kit

Modeling: Yukio Ageta





AMS-119

GEARA DOGA

(FOR PILOTS IN GENERAL)

1:144scale BANDAI kit

Modeling: Hidenori Yagi

今回の別冊用の新作を含めて、様々なカスタムタイプを紹介してきたが、すべての基本はこの一般兵士用ギラ・ドーガだ。出渕裕氏のデザインによるオーソドックスでかつ武骨なスタイル、そしてグリーン系を基調としたカラーリングは、モビルスーツの原点であるザクに通じる。

GEARA DOGA

Variations 11

▶最初に素組みにてキットを再チェックしてみよう。全体のバランスは充分に及第点がつけられる出来といつてよい。ギミック的にはこのシリーズのデザイン上の特徴から肩と上腕の接点が回転不可となっているが、このギラ・ドーガの場合は特に問題とならないはずだ（ヤクト・ドーガは改善の余地アリと思う）。最大のネックは一体化されたスカートで、これを可動とすれば脚の可動範囲は飛躍的に拡大する。また、オプション・ウェポンは、ご覧のとおりテンコ盛り。武器セットが付いて¥700と考えれば決して高くない。



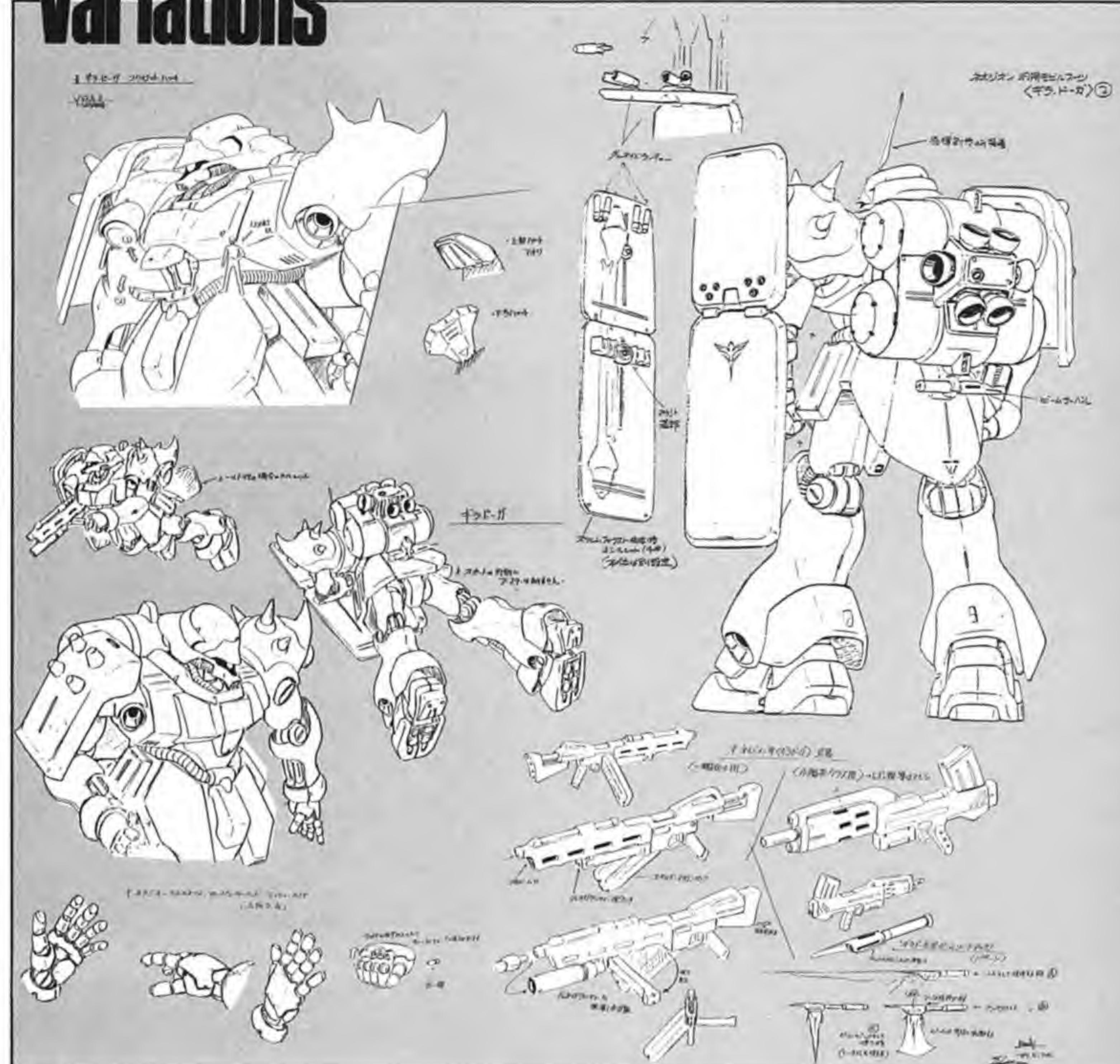
ギラ・ドーガバリエーションの私の担当は、キットレビューと他の作例との比較の意味合いを兼ねて、ギラ・ドーガのキットをストレートに組み、基本的なディテールアップを施すというもの。大改造を施す訳じゃないので一番簡単とも言えるのですが、読者の皆さんへの参考になるものにしづてはならないため、ある意味では一番頭を悩ますものもあります。

しかしニュー・キットを作るのは本当に久しぶりで、ここまで出来が良いとは思いませんでしたね。最近のキットの内容にはつくづく感心させられてしまします。

まあ良く動く動く。バーツ点数は多いのに作り易いし、左肩、手、かかと以外は一回のステップで作れてしまうので塗装する際にも非常に便利。ただ唯一残念に思つたのは、バーツのエッジを落とし過ぎの印象を与える事。胸まわりなど、ちょ



GEARA DOGA Variations



カタシオのモビルフレン<ドーラ・ドーガ>(2)

各機動サムライ

ヒューマンハンド

9

スルガ

ベルター・ドーガ

1/144スケールキット改造
バンダイ

製作:服部伊也

AMS-119R

WELTER DOGA



私が作ったギラ・ドーガバリエーションは①氏と相談の上、宇宙用高機動タイプとなりました。やはりオリジナルタイプというと流用パーツを駆使して樂をしてカッコ良く作るというのが私の持論であります。一応イメージソースとして狙つたのはジ・オとして、バーニアを多数つけ、いかにも高速移動型にするべく挑戦させていただきました。それでは上から順々に説明させていただきます。

■頭部
まず頭部の下面を削り、横から見た時に、写真を御覧いただければお判りになると思いますが、薄くします。胴体にめり込んでいる感じに見えるのが良いでしょ。顔のディテールアップにはタミヤの小火器セット。ドイツとアメリカ両方を持つていれば心強いで。なお私は、イタレリのセットも使用しました。

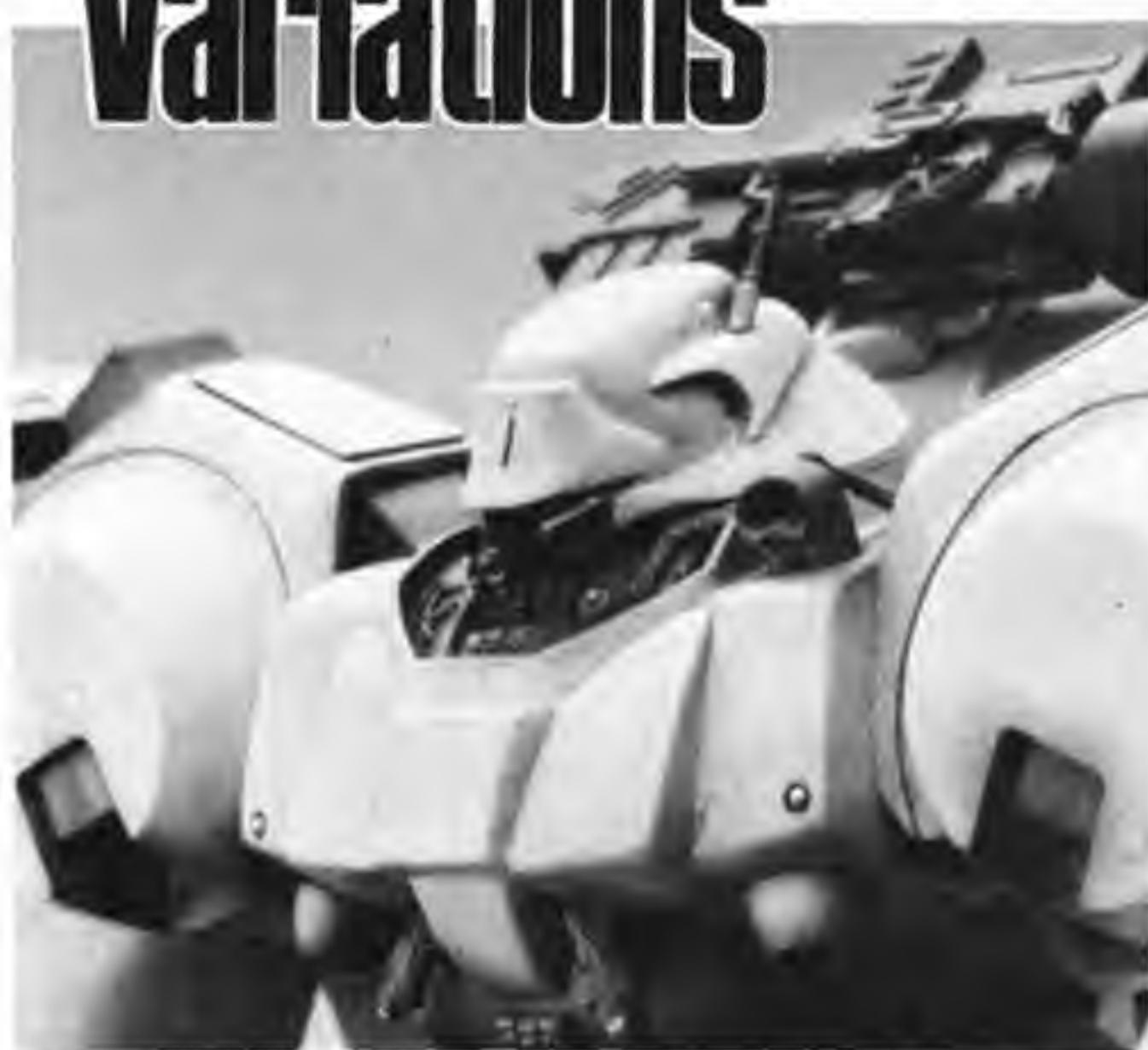
■胴体

胸だけしか使用しておりません。その胸を接着面に8mm程スペーサーを入れボリュームアップ。フンドシをプラ板で作り直し、腹は小火器セットでデコレートしてやります。前後のスカートは、フロントがプラ板の貼り合わせで、裏にはハンマハンマのスカートを貼つてやります。後ろはヒートプレス製。まん中にある出っ張りはエルメスの部品を使つております。あとはバーニアをつけて出来あがり。サイドスカートも、見てのとおりハンマハンマであります。バックパックはほとんど何もしてありませんが、上方のセンサーを切り取り、銃のマウントラッチを流用バーツで作りました。このスカート、バックパックともに、たびたび恐縮ですが小火器セットを貼りつけてデコレートさせていただきました。

■腕部

肩はドーベンウルフの脚バーツを加工して使用しております。上腕はドライセンの下腕部を使い、下腕はギラ・ドーガの物をそのまま使います。バーニアを埋め込み、小火器セットでオシャレするのもお忘れなく。両肩左右に張り出したシールドというかスラスターは、ギラ・ドーガの右肩のシ

GEARA DOGA Variations



▲顔面を削り落とし、流用パーツを詰め込んだ頭部。全体の印象を左右する重要な部分である。

▼プラ板で新造した大型のスカート。先端に小火器セットの機銃をまんまと接着してあるんだけど…

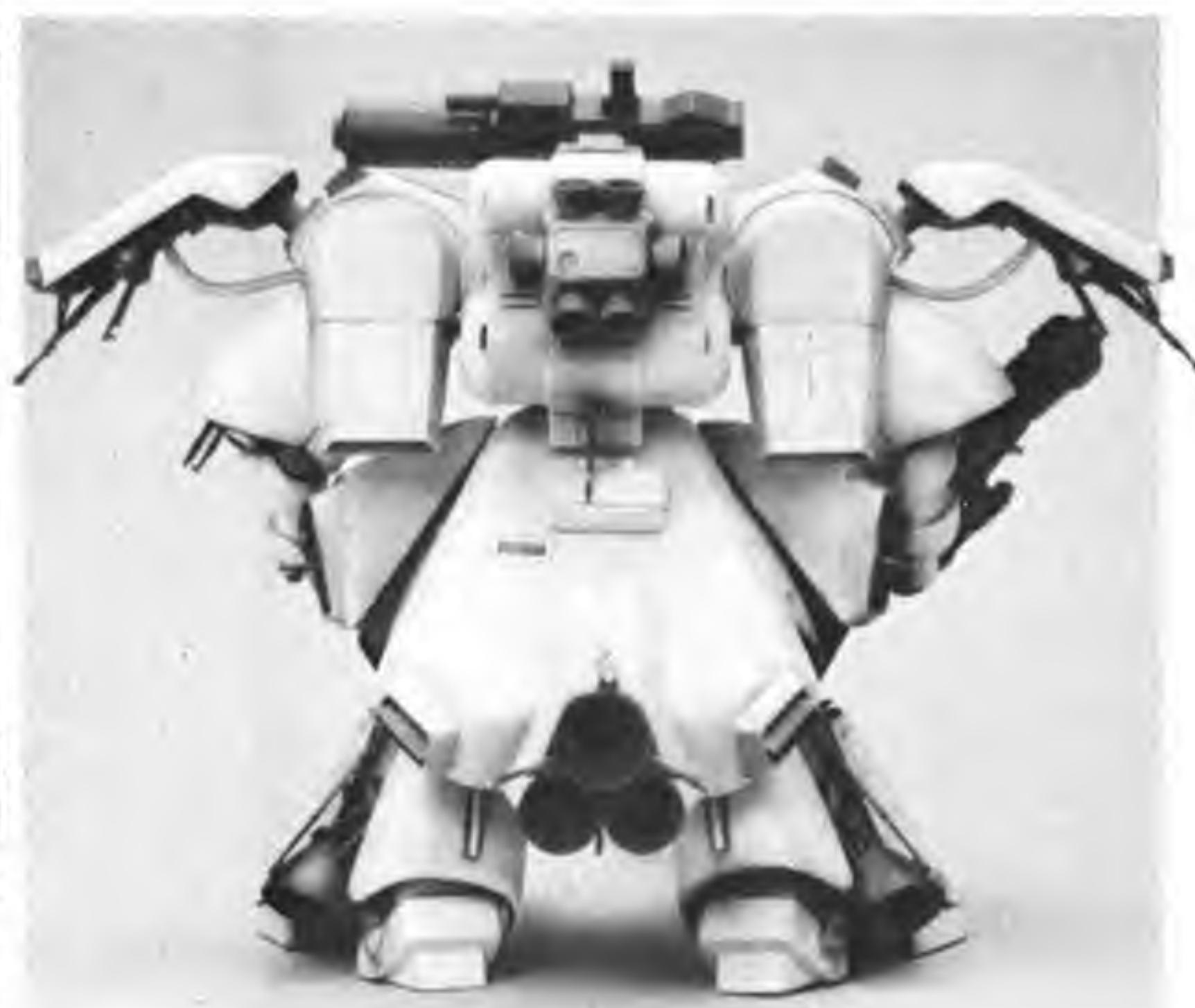


■塗装

基本的に白とネーピーブルーで塗ります。が、ただ白を塗るだけではノッペリしてしまいますので、シマシマ模様を描くつもりで汚しを吹きつけておきました。いまいち重量感が表現できなくて、反省しておりますのでお許しください。

■終わりに

一応私なりの考え方だと、この機体はレズン・シユナイダーがあの時チーンに殺されないで帰還したなら数時間後に与えられたはずの試作機、などという大変わが今まで、かつ強引で無理のある設定なのですが、そんな訳でよろしくお願ひいたします。



▶サザビー以上のボリュームを持つ超ヘビー級モビルスーツといったプロボーション。下半身はほとんどジ・オのイメージである。レガイムのランチャー改造による銃もロングバレルが迫力だ。

■脚部

前述いたしましたとおり、もろにジ・オのイメージを投影したのがこの部分です。モモがガブスレイ。すね前部のアーマーはヒートプレスで自作、後部はサザビーのサイドスカートを使用しております。爪先とかかとは、ギラ・ドーガの物です。すねの内部のフレームは、弟から一枚200円で譲り受けたゾイドのシールドライガーフの脚部を加工して使わせていただきました。左右にバーニアを接着、ジャンクでそれらしく味付いたします。もしも判らない流用バーニアがあったら、キットを買うだけ買って作らずに積んでおくタイプの人には聞けばほとんど判ると思います。

■武器

メインのロングライフルは1/100エルガイムのパワーランチャーをベースに、バッシュのブースターをセンサーとして使い、小火器セットを貼り付けました。背中にマウントしてあるグレネードランチャー（のつもりです）は、ギラ・ドーガの指揮官用の物を接着面で2mmほど幅増し、ドワッジのバズーカの砲身をつけ、いいかげんくどいとは思いますが小火器セットで、やはりデコレートしました。

ルドからバイクを削り取って使用いたします。裏にはガラスチューブ&小火器セット。先端の2本の機銃（？）は、レーザービームでも発射するという事で納得していただけますか？

レーテ・ドーガ

1/144スケールキット改造

バンダイ

製作:揚田幸夫

AMS-119N

ROTE DOGA



▲上半身はマラサイの印象が強いが、ノーマルの雰囲気は巧みに残されている。左肩アーマーの形状が秀逸！

▼シールドの可動ジョイント部に注目。肩アーマーも切り欠きを入れることで簡単に取り外しが可能になる。



▲直線ラインを多く取り入れてイメージの変更を計ったアゲタ・オリジナル。腰も可動軸を設けてある。

■胴体
ボクはMSの胸は車で言えばノースラインに相
て、かなり良いアジを出しているので、是非トライしてみて欲しいものだ。

このキットの頭、顔の小ささやメットの形状等、かなり良いカンジを出していると思う。設定に近づけるには、この部分に手を加える位で良いだろう。しかし今回の作例は仮にもシャア用との想定なので、武骨なイメージから、よりシャープなイメージに変えてみた。

このキットの頭、顔の小ささやメットの形状等、かなり良いカンジを出していると思う。設定に近づけるには、この部分に手を加える位で良いだろう。しかし今回の作例は仮にもシャア用との想定なので、武骨なイメージから、よりシャープなイメージに変えてみた。

マドックスがようやく一息ついてホツとしていたところへ、①氏よりギラ・ドーガをやらないかとのお説いがあった。それぞれ独自の作り方をお見せしなければならない訳だが、ボクのお得意の作り方はすでに予約済みだった。で、どう味付けしたものかと考えてみたのだが、やっぱりザク系と言えば赤いやつしかないじゃん。赤いやつとくれば、これはもうシャア専用でキマリ。ザビ・ヤクト・ドーガがギラ・ドーガの後で開発されたMSという事なら、それらが完成するまでの間、シャア用にカスタムアップされたギラ・ドーガがあつたと考えても良いはずだ。ウン、ボクが言うんだから間違いないゾ。

色は赤と決まったが、ただ赤く塗っただけでは意味がないので、各部にも少しこだわってみるべきだろうな。

このギラ・ドーガ、量産型の雑兵のメカとしては完璧なデザインなのだが、シャア用として見た場合、やはりスマートさに欠けるのは仕方ない。そこで曲面ばかりのこのメカに直線部分を混ぜ込んで、ヒロイックなイメージにまとめてみたがどうだろうか。では各部の説明に移るとして。

■頭部

このキットの頭、顔の小ささやメットの形状等、かなり良いカンジを出していると思う。設定に近づけるには、この部分に手を加える位で良いだろう。しかし今回の作例は仮にもシャア用との想定なので、武骨なイメージから、よりシャープなイメージに変えてみた。

どの様に手を加えたかと言うと、まずは接合部の幅詰め。そして頭部頂を丸く削り、どちらかと言ふとマラサイに近いラインに変更。本当は以前のネオザクの様なトマホーク頭にしたかったのだが、あくまでシャア用とのコンセプトで進めてるので泣く泣くバス。しかしあのトマホーク頭も、かなり良いアジを出しているので、是非トライしてみて欲しいものだ。

GEARADOGA Variations



◀脚部。アウトラインの変更とファンネル装着によりスマートだが力強いフォルムを形成。



◀普段は見えない足裏面等にも気を使っている。ノズル部のディテールアップ。



当すると思っていて、それゆえこの面構成にはかなり気を使う。で、どの様にするかと言うと、肩をいかせ、前面を流線形っぽくし、ウエストラインをなだらかに整形するといった所だ。今回の作例もボリバテによつて先の様に改造し、エリをシャープにすると共に後部のエリも追加した。

腰回りはほとんど新造に近い。フンドシ部は幅が足りない感じなので左右に1mm ブラ板を貼つて幅を増し、下面部のラインを整えてある。また、腰にはザザビーの腕関節を使ってスイングと回転ギミックを加えた。

スカートはほつたりした感じでイマイチかっこ良くないので、よりシャープな面構成の物をブラ板で作つた。後部スカートはザザビーの物を一部流用してボリバテで作つてある。パワーアップのためのサブジェネレーターか何かだと考えていた

だきたい。各スカートの四角いノズルはダブルゼータの物を加工して使つてある。

■シールド

腕部は基本的にノーマルのままだ。腕が細いと思う人もいるだろうが、これが好バランスを生んでいるのであって、腕まで太いとただのデブM Sとなってしまう。左肩アーマーは伝統的なスタイルのそれへと改造している。この肩アーマーの接続部の様な所は、脱着したい方向に切り欠きを入れておくと、いつでも脱着できて非常に便利だ。左腕のシールドはザザビーから流用。全長を切り詰め、曲前部と裏面をボリバテでいじり回してある。それから、いつも思うのだが、シールドの付く面がひじ関節の外側であるために、ボーズが不自然になつてしまふことが多い。これはデザイン的に仕方ないのだろうが、今回はシールドの付け根に関節を設け、自在にボーズ付けが出来る様にしてみた。他にも色々と考えてみたい部分だ。銃もザザビーの流用だが、少し銃身を延長して各部のエッジを丸めてみた。

■装備

脚は06R風に改造すると共に、ファンネルを両側面に装着させてみた。脚ラインの変更にはボリバテを使用。元のデザインが良いだけに、何度も盛り削りしてやつとこのスタイルに落ち着いた。ファンネルはヤクト・ドーガからバクついている。ノズルカバーがいいでしょ。足首は先細りにするために幅詰め幅増しで大変。裏面にはジオングのノズルを埋め込んだ。他は、バランスの点からも2mm延長。

■バックパック

ギラ・ドーガのバックパックはバリュートみたいに推進用ノズルもはつきりしないので、ヤクトのをバクる。ノズルと細いタンクはコトブキヤの物を使ってみた。

■塗装

サフェーサーで下塗りと表面チェックをし、赤(327番)をスプレーする。そして各部を筆塗りしたら、フラットベースをえた薄いスモークでシェードを入れ、スミ入れして終わりです。

ドーガ AMS-117B DOGA

1/144スケールキット改造
バンダイ
製作:鎌田 勝



▲今回の作例は改造にエポキシバテを多用したが、この脚もそうである。足のみは铸造的表現を施してみたが、理由は本文にあるように不純なものだ。

▼サイドビュウ。下半身のボリュームが凄い。



▲グフのイメージを投影したギラ・ドーガ改（プロトタイプという設定である）。スレンダーであるが三角形の体型は以外に安定感があり、アオリのアングルでは効果満点。右腕のヒートロッドは芯にハンダを使用してあります。頭部にはレンズ球を入れてあります。頭部にはレンズ球を入れてあります。

■腕部

胸のコクピットハッチの部分は、エポバテを盛つてグフのよう整形。肩の軸も、股関節の軸と同じようにモールドと一緒に削り取り、軸を上方へずらしてやりました。首元にはバイピング＆流用バーツ貼り付け。首はアゴを引いた状態になるように、斜めに切ってやります。

■脚部

肩アーマーは前述のように両方ともスパイクタイプ。そのためにキットを2つ買いました。アーマー自体は一回り大きく、強そうに見えるようにエポバテを盛つて改造します。トゲは4本だと多いので2本だけ着けておきました。このトゲはキットのまだから先が尖つてないときのものだ。

上腕バーツはひじ関節の軸の所をくり抜いてボリキャップの二重関節にして可動範囲を広げる。原田さんがよく使ってる方法だね。右の下腕はヒートロッドを持たせる都合で、手の方にもボリキャップを仕込みスナップがきくようになりました。

スカート類を全部切り取り、切った箇所にはエポバテを盛つて腹の形を整えます。背中には何も着けない方がシンプルでかっこいいと思う。けつして手抜きじゃないよ。ふんどし部分はキットの物で、軸の付け根の中途半端なモールドは削り落とし、ディテールとともに軸を着け直します。前部スカートは切り取ったアーマーをエポバテで形を変えてやり、それを原型にしてバキュームして作りました。取り付けはモビルスプリングの2箇所止めで、後ろのスカートはサイドにプラ板を貼りたして整形。

■頭部

脚は例によって長くて大きい方が好きなので、ノーマルより一回り大きく改造してあります。太ももはガルスJから流用。脚付け根の球体関節は

GEARA DOGA Variations



▲他の作例とは逆に、高さを増した頭部。顔の部分はマラサイの物を加工して使用してある。

ゲバイの関節を使い、脚が八の字に開くようにするため、太ももを独立して回転可動するようにボリキャップを入れてやりました。すねは、説明書に載っているイラストの物を参考にしています。前部のアーマー類を一度切り離して再接着。足の甲のアーマーは足の動きに干渉しないようにスプリングで接続してあります。アクチュエーターやパイプのモールドの部分もくり

抜き、中に流用バーツを入れておきました。他の所はエボバテで形を変えていくのですが、この工作で失敗をしてしまいました。キットを2つ買つておいたから助かったな…。ひざの関節はハイザックの腕を使って二重関節にしてあります。足もガルスJの物を使ったのですが、とりあえずノーマルの形に近づけるようにエボバテを盛り整形、かかとはキットの物を使います。これじゃほとんどガルスの原形を留めていないね。靴にあたる部分は表面を溶きバテでデコボコをつけてあります、なぜかと言うとこの色違いの所をビースコンで吹くにはマスキングが大変になるので、筆で塗つてもアラが目立たないようという訳です。

■その他・ディテール

このネオ・ジオンの機体になぜ今さらヒートロッドなのか、とかあるけど、そんな事は気にしないように。ヒートロッドの作り方は、ハンダにエナメル線をひたすら巻いていきます。先端のふくらみはセロテープを先に巻いてからエナメル線を巻きました。この作業は非常に面倒くさい。

盾はグフの物をそのまま使用。裏面にはビームガンのようなものを流用バーツでつち上げて接着しておきました。

表面のディテール類は、イメージがグフなのであくまでもシンプルにさっぱりとしたような感じに。スジ彫りを少々施した程度で、とりあえず塗装で頑張れば…という事です。

■塗装

脚や腕のブルーはインディブルー。胴体はコバルトブルーで塗りました。全体にグラデーションをかけていますが、胴体と脚・腕とは異なった方法で行っています。胴体の方はコバルトブルーを塗り、その上から全体にクリアーブルーを塗る方法。脚や腕等はインディブルーを塗った後にクリアーブルーでシャドウをつける方法。もちろん全てエアブラシで行います。関節と胸はダークアイアン。足はダークグレーです。

ヤクト・ドーガ

1/144スケールキット
バンダイ

製作:原田正彦

MSN-03 (for Gunei Guss)

JAGD DOGA



▼肩バインダーはプラ板で新造。シールドのエンブレムはプラベーバーを切り抜いて貼ったもの。



ニュータイプ用MS、ヤクト・ドーガ。これはギュネイ・ガス専用機です。システムインジエクション(多色成型)が採用されたキット、無塗装でも楽しめるし、可動ギミックもひじ関節以外はなかなかのもの。ガンプラも進歩したものだと、あらためて思ってしまいます。

作例はそれらの関節を作り直して可動範囲を広げるとともに、一応設定画を基にしてプロポーションをいじってみました。それでは順に説明していきましょう。

■頭部

ここをスマートにしてやれば、全体の印象はかなり変わってくるでしょう。まず内部を全部削り取り、0・5mmのプラ板をスペーサーに入れ、後頭部のツバを若干カット。前頭部は、ほほの部分を削り込んで細みに。モノアイレールもシャープに削り直します。モノアイはレンズ球で電飾。アンテナもプラ板で細く長く作り直します。首はボリキャップを固定し直し、胴体側は一度くり抜いてバイク等のジャンクバーツを埋めてやりました。

■胴体

ヤクト・ドーガに限らず一般的にキットを改造する場合は、ボディを中心にバランスを考えいくと良いでしょうね。

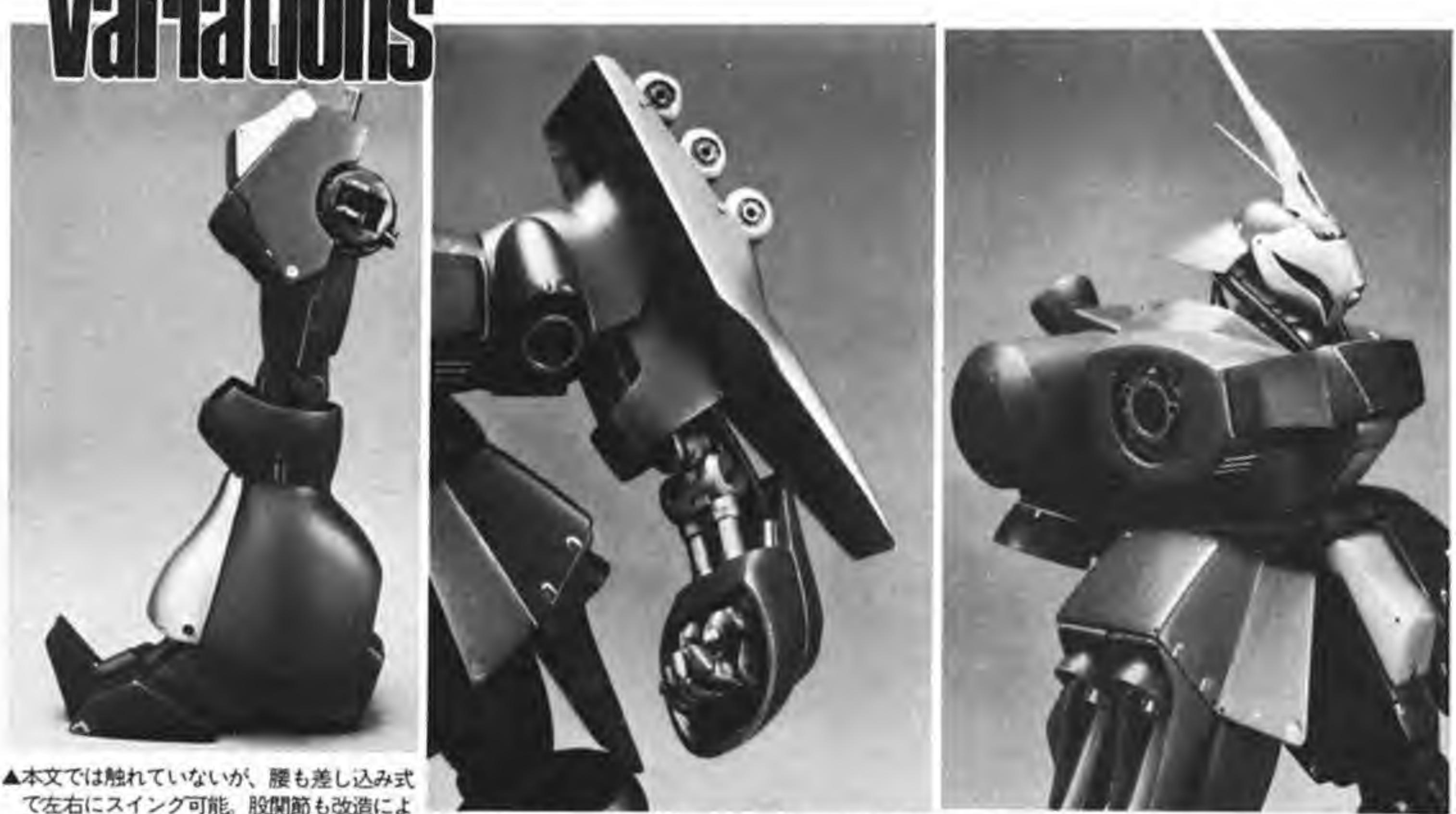
別バーツの胸は上下のポリュウムを増すためボリバテで延長。コクビットハッチ、フンドシ部も両面にプラベーバーを貼りたしてやります。後部スカートは裏面を削り込んで薄くし、4mm延長。内部はくり抜いてフィンを自作。両サイドのスカートは前側を4mmカット、バニア下部をプラ板で延長。取り付けはモビルスプリングで行なってフリー可動としています。バックパックはノーマルですが、下部にワンポイント電飾を施してやりました。

■腕部

肩は、内側と下端を延長。バニアのカバーも自作バーツで大型化します。肩関節ジョイント部のディテールも再現してありますよ。ひじ関節はパイプをMスプリングに交換してやれば左右にスイングできるようになります。上腕

GEARA DOGA

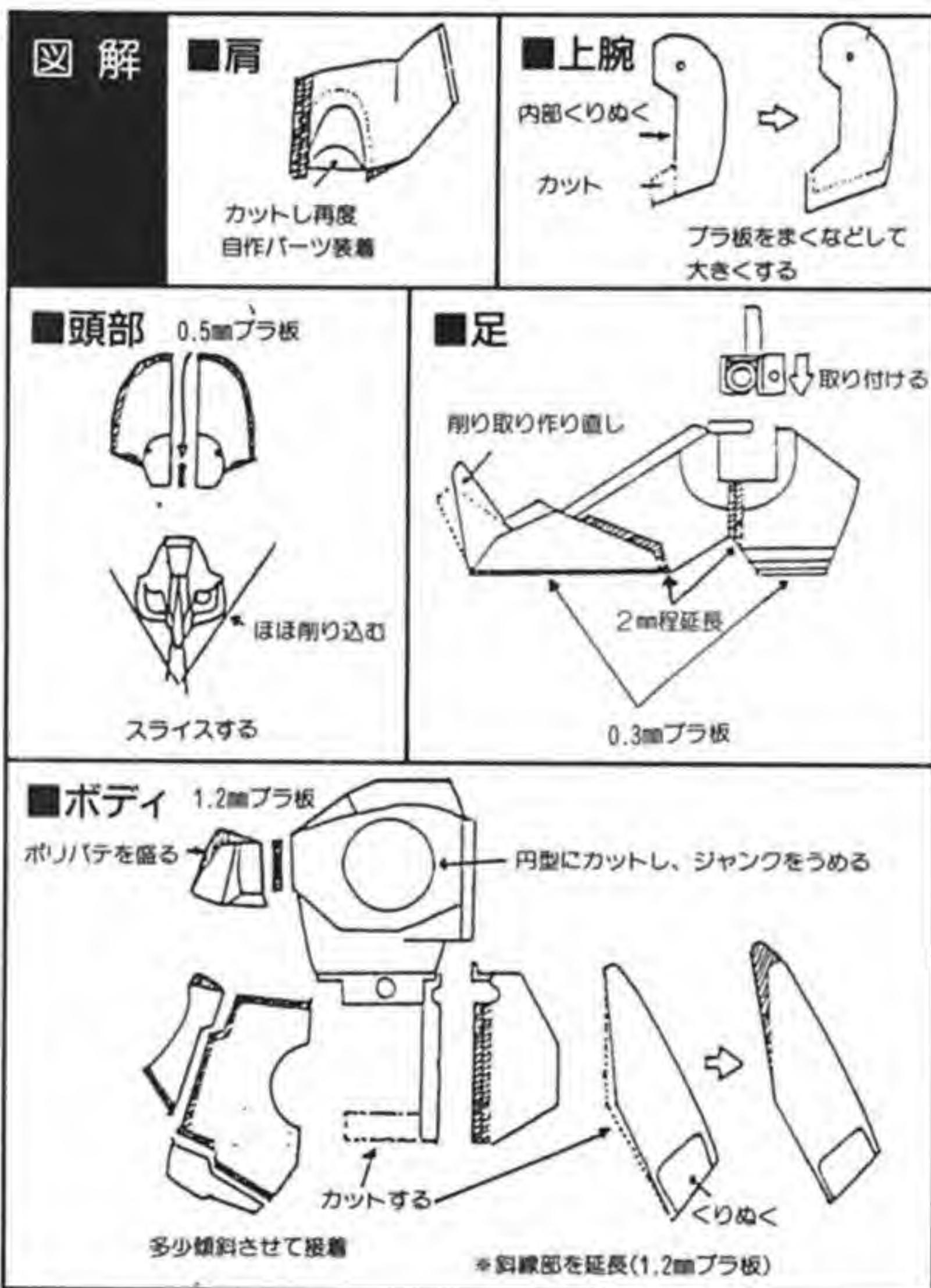
Variations



▲本文では触れていないが、腰も差し込み式で左右にスイング可能。股関節も改造によって太股から左右へ開くことができる。ひざは一旦くり抜いてからディテールを追加、ボリキャップ受けを自作して二重関節とした。

▲ひじ関節はダブルボリキャップに改造。パイプの交換で、可動は大幅に自由度を増す。手首の取り付け位置も変更してある。

▲微妙なライン修整、ボリュームに変更を加えた上半身。パイプ類はすべてスプリングに交換してある。肩ジョイント部のディテールアップにも注意。



の内側は内部を一度くり抜き、上下左右に幅増ししたあと、円柱状バーツを詰め込んでスプリングでバイピング。ひじ関節は二連ボリキャップによる二重関節に改造。これで可動範囲はかなり広がるはずです。下腕部も0・5mm板をサンド、そこにある部分はボリバテを盛って大型化。手の取り付け位置を奥に付け直して、銃を持たせやすくしてやりましょう。指は出来が良いのでキットのまま充分だと思います。

肩のバインダーは下部の方だけキットのものを幅増し延長して使用、上部はプラ板で組んであります。え? バインダーの内側に三連ミサイルが付いてない? まあ許してやってください。

■脚部

まず太ももですが、0・5mm板をはさんでやりましょう。ひざ関節はすね側にもボリキャップを取り付けて二重関節に改造。キットは可動範囲がせまいので、一度くり抜いて関節位置を後方

にずらしてあります。すねのフレアの部分は左右にボリュームを増してあるのですが、写真ではちょっと判りづらいかもしれませんね。

足は爪先をかかとを一度切り離し、間で2mmほど延長してやりました。爪先も削り落とし、プラ板で角度を上向きにかえて作り直してあります。

■塗装

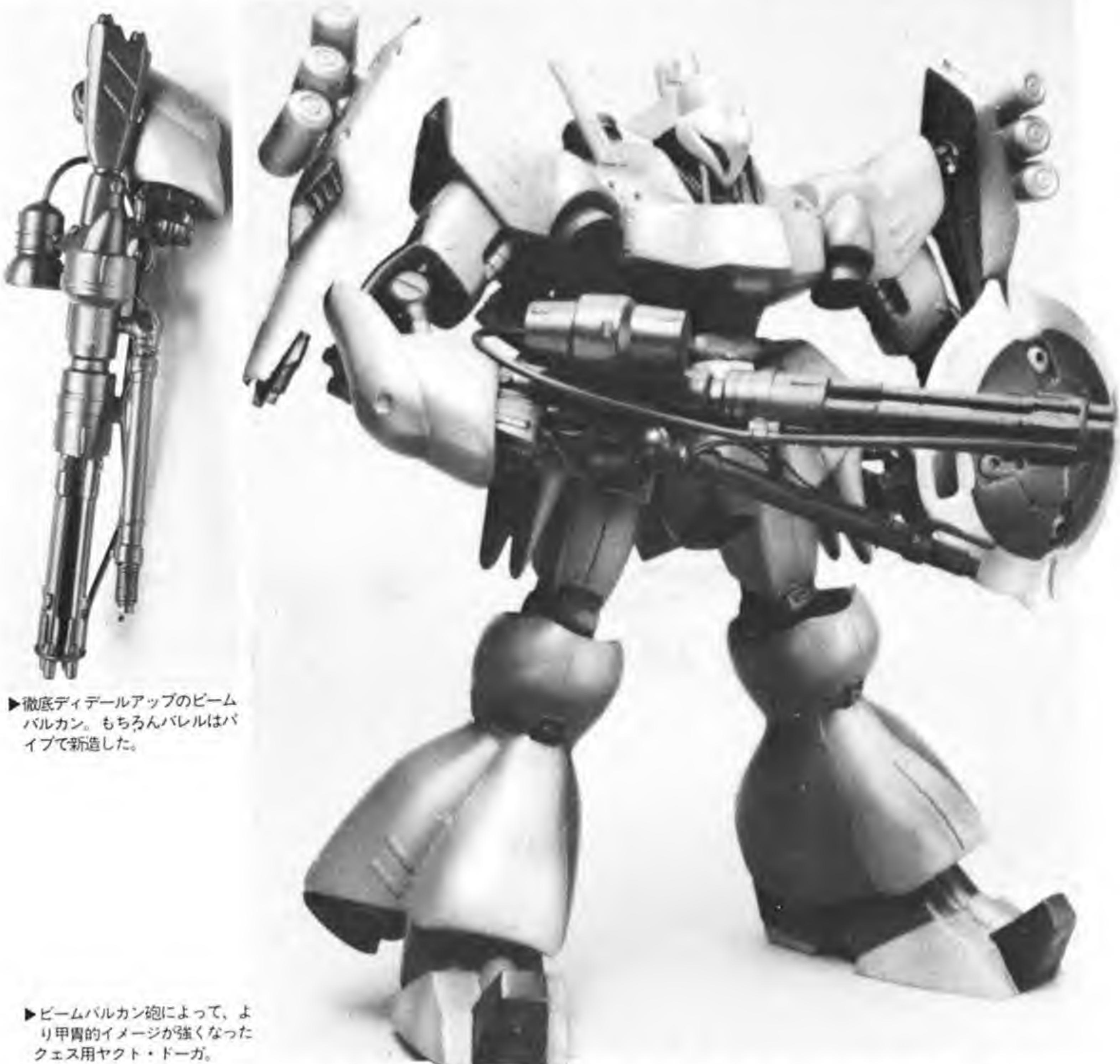
ほぼ設定に準じています。青い部分はインディブルー+ディイトナグリーン+ブラック。問題の金色の部分はシルバーを下地にしてクリアーオレンジ+クリアーアイエロー。メタルカラーを塗って磨き出すと良い光沢が得られるのですが、触るとはげてしまうので仕方なくこの方法を採用しました。それから盾は、あわてていたので金とネーピーブルーが逆になつていて、気付かず塗つてしましました。しかし、これもなかなかカッコ良い? ので良いことにしておきましょう。

ヤクト・ドーガ MSN-03

1/144スケールキット
バンダイ

製作:揚田幸夫

JAGD DOGA



▶徹底ディテールアップのビーム
バルカン。もちろんバレルはバ
イブで新造した。

▶ビームバルカン砲によって、よ
り甲冑のイメージが強くなった
クエス用ヤクト・ドーガ。

■肩・腕
肩は両端をプラ板で3mm延長。また、肩アーマーは上下する様に遊びがあるが、上がったままにするためのスライドレールの上部をプラ棒で塞いだ。
上腕部はくり抜いて新造したい所だがあくまでキットを生かすため、パイプを太い物と交換して密に見せるだけにした。フォルムにはこだわるが、細かい部分の作り直しは報われない事が多いので

まずは胸板だが、上下方向に細くボリューム不足。そこでキットの胸前面に付くバーツを全てやや下に接着し、上にエボバテを盛つて面取りもいじる。肩はなで肩なのでエリのあたりを削り込み、エボバテで水平に近い形に整形。ついでにエリも高くシャープに修正している。

腰は、これまたフンドシ部がボリューム不足なのでエボバテで左右に幅増し。前方のディテール部とも、うまくつなげてやる。腰はどっしりと大きい方が安定して見えるよね。

フンドシが太った分、スカートの前面部は幅を詰め、裏面に1mmプラ板を貼つて厚みを出す。これで設定にかなり近くなつたと思う。スカート両側のノズルカバーは内側が四角いので、U字型の板に見える様に内側面を丸く整形するとシャープになる。後部スカートはノズル部をくり抜いて裏打ちし、フィン状のモールドを追加している。

■胴体
まずは胸板だが、上下方向に細くボリューム不足。そこでキットの胸前面に付くバーツを全てやや下に接着し、上にエボバテを盛つて面取りもいじる。肩はなで肩なのでエリのあたりを削り込み、エボバテで水平に近い形に整形。ついでにエリも高くシャープに修正している。

今回の作例はハラ坊の切つた貼つた新造だノに對し、エボキシバテによる盛り改造をテーマとしてみた。では各部、説明していこう。

■頭部
ギュネイ用もそつだつたけど、このクエス用も顔が横に広いブス顔です。まがりなりにも女の子の乗るMSなので、やはり頬からアゴのラインを整え、目鼻立ちもくつきりさせてやらねば。よつて顔面部をエボバテで作り直してやつた。特に顔は左右のゆがみが気になり易いので注意が必要。目の部分はくり抜いて、中にレンズ球を仕込んで発光させる。アイラインの縁取りはうるさい感じがするので、面構成の変わり目と解釈して再現。

GEARA DOGA Variations

▼リアビュウ。



▲顔面、胸部等、改造にはエボキシバテを多用した。

モノアイ発光ギミックのためのコードはこの様に背中から外へ逃かしている。



▲肩シールド裏のディテールアップ。左腕の円形シールドの取り付け軸はボーズを付けやすい様に位置を変更してある。



やりたくない。くり抜く部分を黒く塗るだけで結構見れるものだ。ひじのバイブはスプリングに交換。下腕はエボバテでふくらしたラインに修正し、内側を削つた後、これまたエボバテでバットの様なモールドを入れた。手首の位置も開口部の奥の方へ移し、自然な感じにしてやろう。

■脚部

脚のラインは大変美しく、すねカバーの合いもピッタリ。しかしひざの接合部はあまりにマヌケなので、エボバテで縁取りをし、ひざアーマーが被た様に見せる事とする。くり抜くのは勇気がいるし、開口部も広いのでディテール処理も大変だからね。それに腿が細めののも、ひざ当てが延びてしまふ事によってつながりが不自然でなくなる。脚カバーの内側には大型のノズルを3つ入れてみた。

足は仲々の形状なので、角ばかり過ぎた部分を設定画の様にヤスつて良しとする。

■武装

ビームバルカンは2日かけて作り直している。銃身は4本のバレルを束ねた感じを強調。両側の丸いのは、内側のを前後に延長してバランスを変えてみた。その他に銃床をヤスつて角ばらせたり、バイピングしたりして、強力なビーム兵器らしさを出してみた。

シールドはほぼそのままだが、取り付け軸の位置を90度変えてやつた。こうでもしないとまともに構えられない。

両肩のシールドは、ノズルをくり抜いてエボバテを詰める。このエボバテを四角い物、例えばフラップ等でツンツンしてやると四角いノズルが幾つも付けた様に見せられるという訳だ。内側は裏打ちし、関節らしき物をジャンクバーツで設けてナメに接着。ファンネルはスマートディスクチャージャーのように角度を変えて付けている。

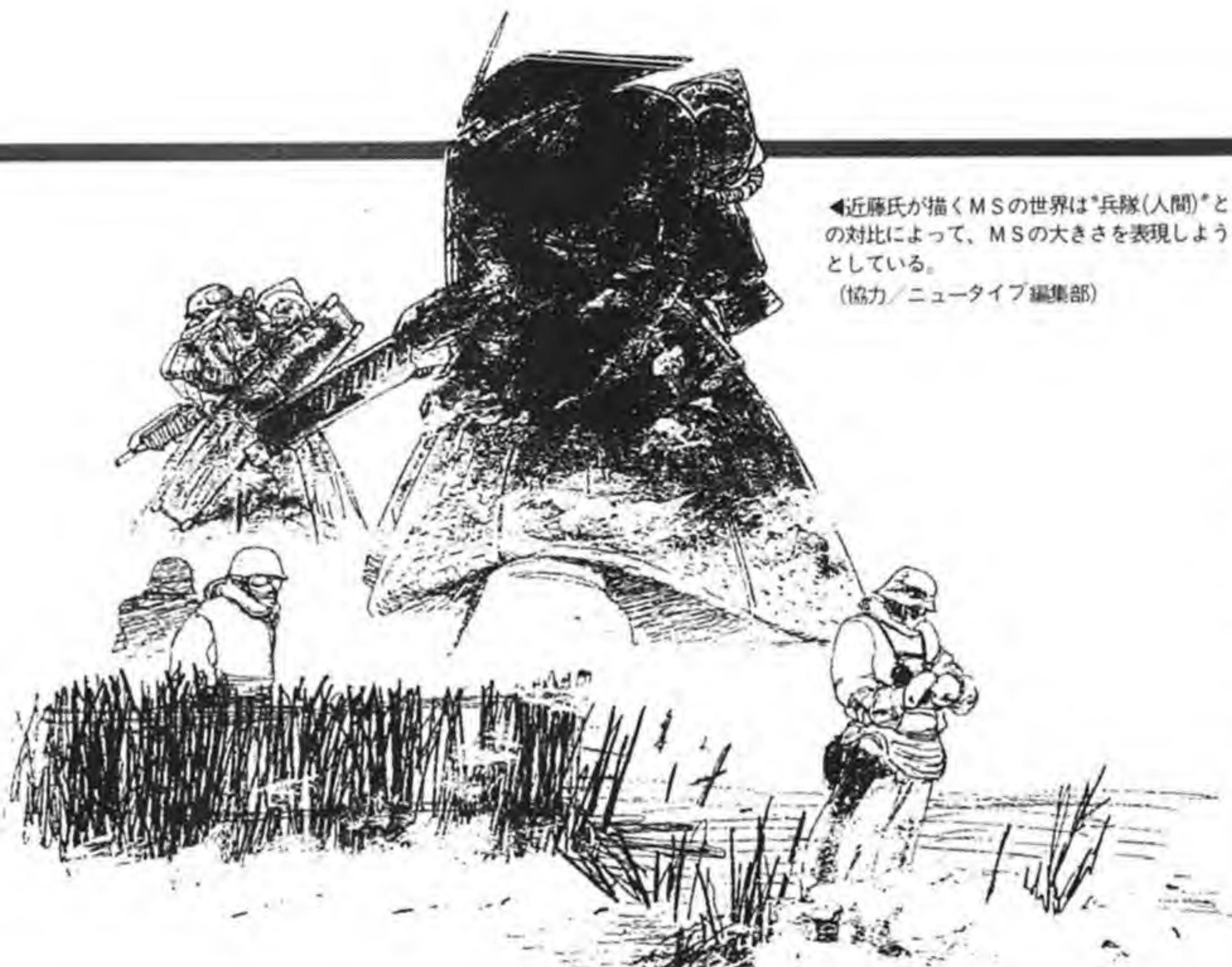
■塗装

赤い部分はレーテ・ドーガと同じ色を吹いています。グレイ部分はフラットスモークのシェイドで、焼けたジュラルミン板風にしてみました。

今回の別冊は今まで以上にミリタリー色の強い内容のガンダムになつたと思つています。特に巻頭の「サイド・オペレーション……」は近藤和久氏の得意とする大戦機やAFVといった匂いがブ

◀近藤氏が描くMSの世界は“兵隊(人間)”との対比によって、MSの大きさを表現しようとしている。

(協力/ニュータイプ編集部)



▶近藤版ゼータ・ドーガ。出渕氏のノーノー比べて、細部のディテール(リベットなど)などでリアルなMSを表現している。

ンブンしてくる作品に仕上がつたはずです。文中でもたびたび紹介しているように、本来、この別冊が発売される前に角川書店から近藤氏のガンダムコミックスが出ていたはずだったのですが、ちょっとした手違い?でこちらの方が先に出版されてしまったのです。基本的に登場するモビルスーツのデザインは全く同じで(スカートが長く、手が小型マニピュレーター風、頭が胴体にめり込んだ状態……といった基本ライン)、主人公もBクラブ誌の「新MS戦記」でおなじみのブラウンド大尉が登場する『外伝』なわけです。

ちなみに、角川書店から発売されるオリジナル・ガンダムコミックス(タイトルは「ジオンの再興」だそうです)は8月には必ず?発売される予定(そうですよね?井上さん……)ですので、近藤ファンならびにガンダムファンの皆さん、ぜひ買って下さい。

さて、こういった「外伝」的なオリジナルは、本來ならば、あまりやつてはいけないのかもしれません。が、この別冊のように「ガンプラ」の楽しみ方の一つとして、どうしても改造とか、ディテールアップといった工作がからんでくるので、アニメーションの原作とはかなり雰囲気が変つてしまつ

ています。けれども今回の映画のように登場するMSの種類が10体にも満たない場合、どうしてもプラスαを考えてガンブラを開いていかなければ、あつという間に作りきってしまうのです。そこで我々模型雑誌の編集者というのは、オリジナルバリエーション等を行うのです。

まあ、これも今に始まつた訳ではなく、皆さんも御存知のように、こういった事はすでに「ハウ・トゥ・ビル・ガンダム」以来、おなじみの企画で、根本的には変つていません。が、どういう訳かバリエーションといったオリジナル展開のしやすいのは、やはり旧作が一番で、未だにその人気はおどろえを見せません。

やはり、ベーシックなフォルムを持つモビルスーツのほうが料理しやすい訳でして、その最たるもののが「ザク」だったのです。この別冊でもギラ・ドーガをベースにいろいろなシチュエーションに応じたバリエーションをライターの皆さんに製作してもらいましたが年代によつて作り方、解釈の仕方が異なり、結構、楽しんでいただけたと思います。

GUNDAM NEW GENERATION PRODUCTION NOTE



◀今回の別冊は基本的には、映画「機動戦士ガンダム—逆襲のシャア」に登場するMSについてオリジナル展開等を行なったものだ。

話を最初に戻しますと、ミリタリー風といった味付けはどれだけMSをリアルに見せるかを今回試してみたのですが、やはりMSだけでは、このリアルさは出できません。

たとえ色を今回の近藤版MSのようにオリーブドラブの単色や迷彩にしても、それだけでは、それは伝わってこないでしょう。そこで「兵隊」達の登場となるのです。

巻頭のカラーは、前述の近藤氏のコミックスの設定として描かれていたイラストを元に手前に歩兵（ドイツ兵を改造したもの）を置き、遠方にMSを配して特撮し、世界観を表現してみたのです。

他にもMSをリアルに見せる方法はいろいろあるでしょうが、たとえば小林氏のような歩兵に合わせたMSを作ってしまうという方法もありますし、同スケールのストラクチャーを置くことによってMSの大きさを表現しようといった方法が

数多くとられています。もっとも雑誌の場合には、これに撮影アングル等の特別なテクニックが加わって、あの場面が再現される部分もあります。

ミリタリー風に解釈する一方で、より未来的なフォルムへの改造といった楽しみ方もガンプラの一つのオリジナル展開であるわけです。

たとえば近藤氏の巨大MAは、今回のGレイヤ、氏の代表的なG-3など、かなり生物的なフォルムのものも存在します。一時期はゴチャゴチャ、ツンツンといったモールドが全体をおおつてしまふようなMSも流行りましたが、最近はより洗練された、まとまったフォルムに変わってきています。單純にバーニアを強化したといってどでかいバーニアをつけるのではなく、MSと一体感があるようなデザインの方が受け入れられているようです。

と、わけのわからん事を

いろいろと書いてきましたが、今回の別冊では、ほぼ同年代のデザイナー3名に協力していた

だいて、ミリタリー風MSの世界を再現できたと思つております（ちなみに出渕裕氏が1958年生まれ、近藤和久氏が1959年、そして小林誠氏が1960年といった具合です）。

今後も機会があればこの3名のデザイナーを含め、数多くのMSデザイナーとオリジナル展開を誌面でお見せしたいと考えています。

それに、もし今度TV化や映画化が再び行なわれるようであれば、こういった「モデラー」達の意見も反映していただけるともっと楽しいガンダムおよび



▼新世代のMSやMAはもっと違ったフォルムになるのだろうか？

ガンプラの世界が展開されると考えています。ちなみに秋には出渕氏デザインのMSが登場するオリジナルビデオが登場する予定ですが、我々のような古いファンにも楽しめる内容であることを心から祈る次第であります。

最後になりますが、今後のHJのガンダムの予定をチラッと書いておきますと、MSをもう一度一から見直そうとか、もつと面白いオリジナルバリエーション、あるいはタイラントのような完全オリジナル等々をいろいろと考えります。

どうか、何か御意見や提案がありましたら、ぜひひととHJにおハガキをおよせください。今後の参考にしていきたいと思います。

MOBILE SUIT **GUNDAM** **NEW GENERATION**



STAFF OF NEW GENERATION

MODEL MAKERS

揚田 幸夫
伊藤 宏之
鎌田 勝
菅 義弘
北野 雄二
佐藤 文和
女美 由寿
堤 浩一
野本 憲一
波佐本英生
原口 高陽
原田 正彦
服部 伊也
藤田 伸二
水谷 一也
八木 秀憲
安多 洋
柳沢 仁

碇 三津子
鈴木 光晴
星 陽
クリファード
美代 清明
森沢 博之
高村 昌宏
中澤 仁司

EDITORS

佐藤 忠博
伊藤 克仁
歌田 敏明

GUEST MODEL MAKERS

小林 誠
竹谷 隆之
並沢 靖
灰谷 拓也

ILLUSTRATORS

出渕 裕
小林 誠
近藤 和久

SPECIAL THANKS TO

株サンライズ ニュータイプ編集部
株バンダイ

PHOTOGRAPHERS

スタジオR
本松 昭茂
小妻 友治

ART WORKS

NEXT
広井 一夫

月刊ホビージャパン8月号別冊
機動戦士ガンダム「新世代へ捧ぐ」
GUNDAM NEW GENERATION

昭和63年8月10日発行

©サンライズ・創通エージェンシー

●発行所 株式会社ホビージャパン

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5

TEL 03(354)9341(代)

●印刷所 三共グラビヤ印刷株式会社

●製本所 株式会社丸山製本所

●編集人 佐藤忠博

定価

980円

(円250円)

●本誌掲載の記事、写真等の無断転載を禁じます。

機動戦士ガンダム
GUNDAM
逆襲のシャア

最新MS
パーフェクトコレクション!

■ MSN-04 ガンダム
1/144scale ₩ 1,000

■ RGZ-91 リ・ガズイ
1/144scale ₩ 800



■ RGM-89 ジェガン
1/144scale ₩ 500



■ MSN-03 ヤクト・ドーガ
ギュネイ用
1/144scale ₩ 800
クエス用
1/144scale ₩ 800



■ AMS-119 ギラ・ドーガ
1/144scale ₩ 700

ガンダムWキャンペーンIN SUMMER 7/10~9/11開催!

★今、ガンダム商品を買うと、ステップ1、2にチャレンジできる、店頭スクラッチくじが引けます。

〈対象商品〉 ●「機動戦士ガンダム」シリーズ
●「M.S.V.」シリーズ
●「機動戦士Zガンダム」シリーズ
●「機動戦士ZZガンダム」シリーズ
●「機動戦士ガンダム・逆襲のシャア」シリーズ
●「H.C.M.・ガンダム」シリーズ
※H.C.M.を除き、対象商品は
プラモデルに限ります。



住所

氏名

年齢

ステップ1
店頭

'88バンダイ
プラモモデル
カタログ
60名様

ガンダム
オリジナル
下敷
40名様

ガンダム
プラモモデル
ポスター
30名様

特製SD
ガンダム
シール
20名様

ステップ2
応募

1/33scale
リ・ガンダム
塗装済み
完成品
25名様

1/144scale
武者・ガンダム
N.C.M.キット
100名様

C賞
SD・ガンダム
ビデオソフト
※賞品はVHSです。
100名様

〈期間〉 昭和63年7月10日(日)~9月11日(日) *当日消印有効

〈送り先〉 〒111 東京都台東区蔵前3-1-12
株式会社バンダイ 蔵前ビル内ホビーパー
「ガンダムWキャンペーン・IN SUMMER」係

〈発表〉 厳正な抽選のうえ、225名様に当たります。尚、発表は賞品の発送をもってかえさせて戴きます。賞品の発送は、9月下旬予定になります。



株式会社バンダイ
ホビーパー
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 電話(03)842-5165(直通)



「バンダイのおもちゃは、
おもちゃで買えます」
→このマークのお店でお求め下さい。

©創通エージェンシー・サンライズ

*景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、1つの賞品に当選された方は他の賞品の応募権利がなくなります。*お1人様、何口でもご応募できます。賞品の仕様は多少異なる場合があります。



Hobby
JAPAN

定価980円

Printed in Japan 雑誌コード08128-8
HOBBY JAPAN 8月号別冊 昭和63年8月10日発行
MOBILE SUIT GUNDAM NEW GENERATION
機動戦士ガンダム・新世代へ捧ぐ
©サンライズ・創通エージェンシー